

COMMODORE VILÁG 8.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA

A TOP-lista léte (pontosabban nem léte) már idáig is elég sok olvasónk kedélyét borzolgatta – eddig azért nem akartunk ilyet csinálni, mert az nagyon szubjektív lett volna és ízlésünk gyaníthatóan eléggé eltér a szélesebb tömegek ízlésétől. De ha már az Olvasó ennyire vágyik a TOP-listára, akkor legyen meg az ő akarata...! A CoV 9-től kezdve ezen az oldalon lesz a TOP-lista, de ezt csak szigorúan a hozzánk beküldött szavazatokból fogjuk összeállítani, a saját véleményünket semmi esetre sem fogjuk belevinni (ha a beküldött szavazatok 80%-a az R-TYPE-ot vagy a GALAXIANS-t teszi az első helyre, akkor garantáljuk, hogy az is lesz az első). Új TOP-lista minden 2. hónapban lesz (lehetőség szerint külön 64/PLUS4/Amiga-kategóriában – nem rajtunk múlik!), hogy megfelelő mennyiségű szavazat gyűljön össze az egyes játékokra. Természetesen, ha nem érkezik elegendő javaslat, akkor nincs TOP-lista! (**Egy újabb CoVboy TOP10 esetleg?... – CoVboy**). Addig is itt van néhány olvasónk saját TOP-listája:

Az Én TOP-listám

C-64

1. DEFENDER OF THE CROWN
2. TUSKER
3. RICK DANGEROUS
4. BOSSZÚ
5. ARMALYTE
6. GIANA SISTERS
7. NEW ZEALAND STORY
8. TOTAL ECLIPSE
9. HEROES OF LANCE
10. BATTLE CHESS

Liebe István, Vecsés

C-64

1. ZAK McKRACKEN
2. DEFENDER OF THE CROWN
3. THE LAST NINJA
4. INTERNATIONAL KARATE
5. BATMAN – PENGUIN
6. STEALTH FIGHTER
7. GRAND PRIX CIRCUIT
8. WINTER GAMES
9. ELITE
10. BATMAN – JOKER

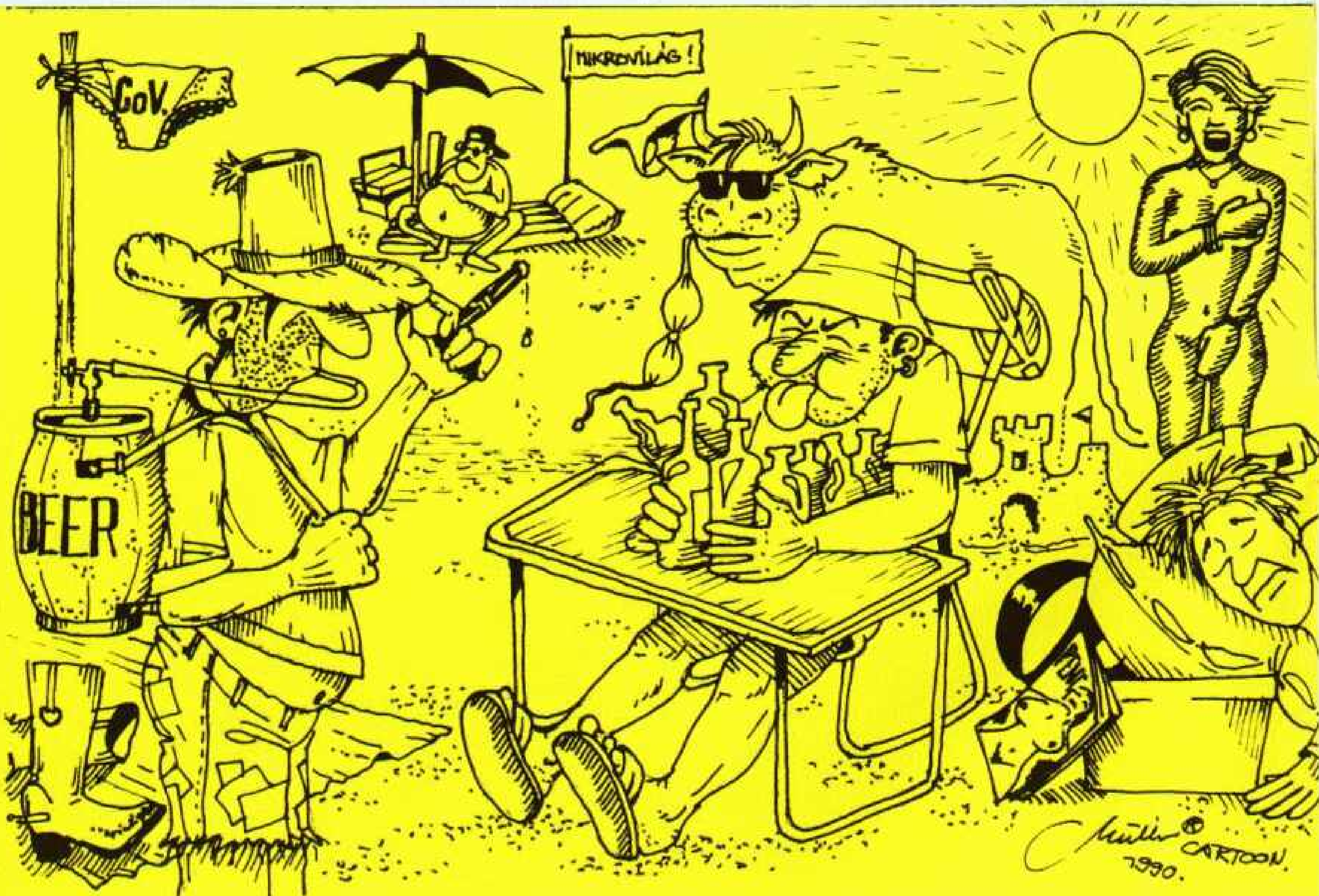
Karácsony Sándor, Budapest

PLUS4

1. REVS
2. ELITE
3. MERCENARY 2.
4. INDOOR SPORTS
5. TIR NA NOG
6. ALIENS
7. ACE +4
8. YEAH PART ONE
9. BRUNO'S BOXING
10. HELIX

Szűr Zsolt, Budapest

... és itt látható, hogyan képzeli Kis Getto/Tádé/stb. Cartoon a derék CoVboy nyaralását...



Az 1.75-é a szó

Üdvözlünk mindenkit a "**Commodore Matyi**" (CoVboy egyik kuncsaftjának találó megnevezése a CoV-ra) legújabb számában (részében...). Szokás szerint megint a "Sírólap" jön, amely remélhetőleg választ ad néhány felmerült (vagy felmerülésre váró kérdésre, problémára. Ismét pontokba szedjük a gondokat, mert a múltkori CoV-ban ezt már "megszoktuk":

1. Miért nincs nyáron Commodore Világ? Ezt a kérdést már számos olvasónk feltette nekünk, ideje rá válaszolni. Nemnemnemnemnem – nem "*a Bahamákra megyünk üdülni az olvasók pénzén*", ahogy egy levélíró feltételezte és nem "*gondtalanul lazsálni akarunk*", mint ahogy egy másik... A válasz ennél sokkal prózaibb és három részből áll: 1. Csak (ez nemcsak prózai, hanem tömör is); 2. Nem tudjuk fizetni a nyomdaköltséget a postai elszámolások csúszása miatt és mindenképpen meg kell várnunk egyet; 3. Szeretnénk egy Commodore Világ Évkönyvet megjelentetni valamikor karácsony tájékán és a nyári szünidőt ezen nemes cél kivitelezésére kívánjuk fordítani. Kb. egy 200 oldalas, A4 (mint a CoV) formátumú könyvre gondoltunk, amely fele részben tartalmazna 64-es és fele részben Amiga-leírásokat. A fogyasztói árban is mindenképpen belül szeretnénk maradni a 200 forinton. Ez egyelőre még csak elképzelés – majd meglátjuk mi lesz belőle...

2. Rendelések. Ez úton szeretnénk közölni minden utólag rendelni szándékozó olvasónkkal, hogy a CoV (és az SpV) 1. száma elfogyott, ezt már legyenek szívesek ne rendelni (utánnyomást nem tervezünk).

3. Régebbi CoV-ok vásárlása. Számos olvasónknak nem világos vagy nem megfelelő a CoV korábbi számainak tőlünk történő megrendelése, inkább személyesen szeretne hozzájutni. Sokak kérésére tehát most közöljük néhány üzlet címét, amelyek rendszeresen árulnak CoV-okat:

Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt F. tér 9.
LSI SHOP, Budapest, VII. Majakovszkij u. 91.
Fotoelektronik-Novotrade Szervíz Kft, Budapest V. Magyar u. 12-14.
ORGANIKA üzlethálózat, Győr, Schweidel út 19.
Mosonmagyaróvár, Szt. László tér
Sopron, Orsolya tér 5.
SZIGMA BIT szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u. 4.
Zahorán János kereskedő, Békéscsaba, Kun Béla u. 11/3
MIKRO BIK Kft szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
APEX szaküzlet, Gyöngyös, Lenin út 4.

4. Mi az a "cartridge poke"? Ez a kérdés szinte minden harmadik vagy negyedik levélben felmerül. Hehe. Ez egy fantázianév – CoVboy találta ki. A cartridge poke olyan poke, amelyhez nem tartozik újraindítási cím (ezt majd mindenki maga...). A név onnan származik, hogy CoVboy Mk IV-e szépen továbbfuttatja a programot a poke bevitele után onnan, ahonnan a fagyasztáskor leállt (a FINAL 3. nem tesz ilyet – elnézést a korábbi "dezinformációért".

Hát akkor ennyit bevezetőnek, kezdődhet a mulatság...

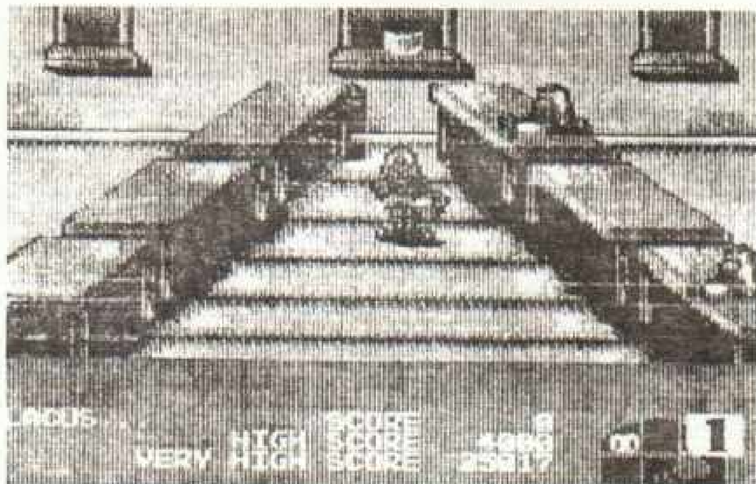
Tartalomjegyzék

A címlapterv: Kodreán Zoltán munkája
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent számai a közölt feltételek mellett megrendelhetők a következő címen:
Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Szerkesztette: CoVboy
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

BOBO • Infogrames

Ez egy igazán nem normális játék, amelyet az **Infogrames** valószínűleg direkt azért csinált, hogy a "rágógumi"-játék definíciót körvonalazza (rágja egy rövid ideig az ember – aztán kiköpi, mert elment az íze). Amigán már vagy 2 éve megjelent (azon egy kicsit mintha jobban sikerült volna...), de a 64-verzió csak a közelmúltban készült el. Bobo egyébként ismét egy "megszámítógépesített" népszerű képregényfigura. A játékban egy szerencsétlen börtönlakó hétköznapjaiba kell beleélnünk magunkat a játék 5 pályáján:



1. **szint, az ebédlő**: Bobo mester főpincéri feladatokat lát el a rabok étkezőjében. A két asztalsorra hat rab ül le és a villájukkal hadonászva követelik az ebédjüket. Ehhez előbb le kell szednünk a kajakiadóban látható vödröt, majd – érkezési sorrendben – odamenni a rabokhoz és mindenkinek adni egy adagot (50 pont/db). Ha valamelyik rab már túl régóta vár a sorára, akkor a fejünkre borítja a kajásvödröt és a szintnek vége. A vödörben csak végleges mennyiségű ebédadag van – ha elfogyott, akkor az ablakból egy új vödröt kell felvennünk.

2. **szint, a konyha**: Ezen a pályán Bobo "csellózik" (a katonaviseltek bizonyára jól ismerik ez a kifejezést – a fiatalabbak pedig majd megtanulják!) (**Mindenesetre senki se lépjen ki, ha "zenészeket" keresnek... – CoVboy**). A plafonról lógó csövön hatalmas krumpliadagok özönlenek lefelé. Először egyet fel kell rúgnunk a kezünkbe (balra le), majd villámgyorsan meghámozni (balra fel-jobbra fel) és magunk mögé hajítani ("tűz" gomb). Alul látható, hogy a krumpli mennyire van meghámozva – ha nem teljesen meghámozottat dobunk el, akkor már jön is vissza és nagyot koppan a fejünkön. Ha nem sietünk eléggé, akkor egy idő múlva Bobo – szó szerint – nyakig fog ülni a munkában...

3. **szint, a szöktetés**: A rabok úgy döntöttek, hogy a börtön nem elégíti teljesen magas elvárásaikat és a távozás mellett döntenek. Az épület ablakaiból ugrálnak kifelé. Odalent Bobo rohangál egy gumiasztallal, amellyel a lepotyogó rabokat kell kipasszolnia a kerítésen túlra (500 pont/db). A passz akkor sikeres, ha a rab a jobb vagy bal felső sarok felé átlósan repülve röppen át a kerítésen. Néha kapufát is sikerül lőnünk...

4. **szint, a menekülés**: Bobóval valamilyen három szálból álló dróton szaladunk és a szemből érkező villanyoszlopokat kell ide-oda ugrálva kikerülgetnünk. Nem egészséges a drótokon látható villódzásokba beleugrani, mert "villámcsapás-szerű" felismerések érnek bennünket... A megtett távolságért kapjuk a pontokat.

5. **szint, az ébresztés** (vagy altatás?): Ezen a pályán nem teljesen világos mit kell csinálnunk – mindenesetre az biztos, hogy a cellában, az emeletes ágyakon hortyogó rabok állandóan kitakaróznak és Bobóval ide-oda rohangálva köztük betakargathatjuk őket. A cella közepén látható egy "izé", amelyet át lehet ugrálni, de ha áttaposunk rajta, akkor felemelkedik...

Íme, ez volt a BOBO majd' minden részletre kiterjedő leírása. A játék minden szempontot figyelembe véve, maga a középszerűség diadala, bár az első játékoknál bizonyára mindenki jókat fog derülni rajta – egy idő után azonban nagyon unalmassá válik az egész. Megnézni esetleg érdemes – de felvenni?!...

DIZZY 3. (FANTASY WORLD) • Code Masters

Úgy látszik, ebből a félig tojás/félig madár kreatúrából már sosem lesz elég! Persze megérthető a forgalmazótól, hogy egy jól bejáratott sikerfiguráról igyekszik lenyúzni az utolsó bőrt is... A játék egy nagyon szépen megrajzolt címképernyővel jelentkezik be. A szereplőgárda ismét bővült néhány szereplővel, az introban szemünk elé tárulhat a teljes "Dizzy-family". A mese szerint Dizzy éppen elrabolt hölgyismerősét, Daisy-t keresgéli. Most éppen egy kastély föld alatti termében tartózkodik, ahol a két kijáratot részint egy lobogó tűz, részint egy szobor zárja el. Az egyetlen tárgyunk egy alma, amelyet a szobor elé letéve azt az információt kaphatjuk, hogy a tűz eloltható a vízzel, ami az asztalon van. Vegyük tehát föl (a szelet kenyérről se feledkezzünk meg), majd tegyük le a tűz elé. Most már szabad az út. A következő helyen egy szikladarabot találunk. Csak felfelé folytathatjuk az utat, mert tovább némi víz zárja el az utat (amibe Dizzy bele szokott fulladni...). A következő helyszínen egy éhes patkány szaladgál ide-oda és likvidálja Dizzy-t, ha hozzáér. Tegyük le elé a szelet kenyeret és máris szabad az út tovább felfelé... és így tovább. Szokás szerint a játék úgy játszható végig, ha a megfelelő tárgyat a megfelelő helyen használjuk és összegyűjtögetjük a 30 darab – gyakran eldugott – érmét. Meglehetős nehezítés viszont az előbbi részhez képest, hogy most már csak két tárgy lehet egyszerre nálunk.



Ez lett volna tehát a DIZZY 3. Az eddigi Dizzy-játékoktól megszokott grafika és a hangulathoz kiválóan illeszkedő, kissé debil (de azért jó!) zene. Akik szerettek játszani az első két résszel, azok bizonyára ezt a játékot is megkedvelik. Az imént leírtakban természetesen csak az első lépéseket adtuk meg, amire mindenki rájöhet magától is néhány perc alatt – akit a játék részletes megoldása is érdekelne, a következő SpV-ben (24.) meg fogja találni. Ennyit erről a játékról – most már csak az a kérdés, hogy mikor fog megjelenni a DIZZY 4?...

(Apropó, a képek most nem fotók, hanem nyomtatóval készültek – ez csak kísérlet, ha nem jönne össze, akkor maradunk a fotóknál...)

Ha egy tizen- vagy huszonéves korosztályhoz tartozó C-64-tulajdonost megkérdeznénk, hogy véleménye szerint ki Magyarországon a legismertebb vagy legnépszerűbb 64-es programozó, akkor valószínüleg tízből kilenc azt fogja válaszolni: **Rátkai István**. Eddigi kalandjátékaival sikerült szinte osztatlan sikert elérnie, mert a izgalmakon túl olyasmit nyújtanak, amit csak nagyon kevés játékban kaphatunk meg: MAGYAR nyelvű játékot! Ezen túlmenően a játékainak bonyolultsága és nehézsége vetekszik a neves nyugati software-házak termékeivel – valószínüleg már számos játékrajongónak okoztak átalvatlan éjszakákat... CoVboy levelezésének is jelentős részét képezik a BOSSZÚ-hoz és az ÚJ VADNYUGAT-hoz kapcsolódó kérdések – tehát szükségét éreztük, hogy a BOSSZÚ-leírás előtt ("Közkívánatra!"-rovatnak is nyugodtan nevezhetnénk) megszólaltassuk a nagyszerű játékok szerzőjét is néhány kérdés erejéig. A botcsinálta riporter szerepét a szócsavarásban már amúgy is jártas házi kabalánk, CoVboy vállalta magára (**A jövő héten remélhetőleg mikrofonvégre kapom Nyina Vasziljevnát is... – CoVboy**):



CoV: Kedves István! Mondj néhány szót magadról! Hány éves vagy, milyen iskolát végeztél, hol dolgozol?

R.: 21 éves vagyok. Akit a téma bővebben is érdekelne, az vegye meg az ÚJ VADNYUGAT II-t és néhány órás (napos?) szenvedés után egyéb információkat is kaphat... Az ELTE programozó matematikusi szakára járok – illetve most nem járok, mert nem lehet egyszerre kalandprogramokat írni és egyetemre járni. Így tehát halasztottam egy évet. Most éppen dolgozom – illetve nem dolgozom, mert épp nincs mit. Nem tud valaki egy jól fizető programozói munkát?...

CoV: Mikor kezdtél el programozni és milyen gépen?

R.: Elsős gimnazista koromban kezdtem ABC 80-on. Ha a gyártási évét és a tudását nézzük, nyugodtan állíthatom, hogy versenyezhet a PC-kel. Erről a témáról egyébként további információk találhatóak a Mikro Magazin régi számaiban (Garay pályázatok).

CoV: Bizonyára mindenki szívesen készítene a tiedéhez hasonló játékokat. Valószínüleg nagyon érdekelné őket, hogy te hogyan készíted a programjaidat?

R.: Ez gondolom a BOSSZÚ-ra és az ÚJ VADNYUGAT I-II.-re vonatkozik. Írtam egy saját adventure-nyelvet. Itt nem kell olyasmire gondolni, mint az ismert programnyelvek: itt az utasítások 0-tól 24-ig terjedő számok. Mivel csak én használom, nem csináltam bonyolult szerkesztőt, bármilyen programmal be lehet ezeket írni. Ezenkívül még van néhány 1-2 blokkos input-rutinom és konvertálóm, a szövegek és képek feldolgozására. Itt jegyzem meg, hogy sokan kifogásolják a zene és a képek minőségét! Ezek csak azért vannak, hogy a játékos ne csak az unalmas szöveges képernyőt bámulja egy süket szobában. Ha valakit csak a jó zene és a szuper képek érdekelnek az bámulja a crackerek introit és demoit!

CoV: No igen. Azonban azt hiszem, hogy a "kifogásolók" egy valamit figyelmen kívül szoktak hagyni: nevezetesen azt, hogy – ha jól tudom – a programjaidat EGYEDÜL készíted... hogyan lehetne ezt összemérni egy 15-20 fős profi programozói gárda 1-2 éves munkájával?! Ez pontosan olyan nonszensz összehasonlítás, mint amikor a CoV-ot a Commodore User-hez hasonlítják. Na mindegy. Egyébként hogyan terjeszted a játékaidat? Magánúton vagy valamelyik cég segítségével? Hogy jövedelmez a dolog? Egyáltalán: meg lehet ebből élni?

R.: Magánúton, szerzői magánkiadásban adom ki a játékokat. Azért így, mert a Novotrade-nek nem kellett (szerintem azóta már megbánták...). Hogy mennyit jövedelmez? Nem eleget! Amikor elkezdtem az egészet (kb. 3 hónap rohangálás ide-oda), többre számítottam...

CoV: Hm, valószínűleg nem számítottál a kis hazánkban dívó ügyintézési és pénzforgalmi módszerekre – no meg az adóra... Ha magánúton terjeszted a játékaidat, akkor valószínűleg "zsebbevágó" fontosságú neked is a programok védelme. Mit tudsz tenni az illegális másolás ellen, illetve tudsz-e valamilyen retorzióval élni ilyen esetekben?

R.: Sajnos (vagy szerencsére?) Magyarországon egyelőre jogi úton szinte lehetetlen fellépni a cracker-ek és kalózok ellen. Van még a védelem, amit viszont előbb-utóbb (inkább előbb) feltörnek... Marad tehát a személyes bosszú: ha valakinek rejtélyes módon az utóbbi időben törlődött egy-két lemeze, akkor most nyugodtan szidjon engem (de csak akkor, ha valamelyik programom is megvolt neki kalózmásolatban!)...

CoV: Hehe... Ha már úgyis témánál vagyunk, akkor megkérdezhetném, hogy te csináltad-e a BOSSZÚ és az ÚJ VADNYUGAT PLUS4-es verzióit is?

R.: A PLUS4-verziót nem én csináltam, hanem valami cracker délről (a déli országrészből) – bár lehet, hogy nem... Szóval csak az teljesen biztos, hogy nem én! Akkor lennének benne képek és a zene meg az input-rutin nem lenne ennyire iszonyúúúú...

CoV: Mostanában épp min dolgozol?

R.: Mint mondtam, éppen semmin, de szívesen vállalok munkát. Csak kalandjáték-ötletet ne küldjön senki, mert az nekem is van elég!

CoV: Mik a terveid a jövőben?

R.: Az ÚJ VADNYUGAT III-at még feltétlenül megírom, ezt megígértem az első részben. De szeretek olyan munkát végezni, ami – azon kívül, hogy szívesen csinálom – észrevehetően is jövedelmez! Így az sem kizárt, hogy az egyetem után palacsintát fogok árulni!... Szóval majd meglátjuk...

CoV: Azt hiszem, meg tudlak érteni. Mindenesetre elég szomorúnak tartom, hogy egy sikeres programozónak palacsintát kell árulnia ahhoz, hogy megélhessen (ha esetleg a CoV a jövőben átalakulna Palacsinta Világgá, akkor feltétlenül meg fogunk keresni egy-két jó receptért...). Addig is várjuk az ÚV. III-at – és köszönjük az interjút!

Tehát akkor most jön a **BOSSZÚ** leírása. Először egy kis használati utasítás – aki játszott már Rátkai-kalandjátékkal, az nyugodtan ugorja át ezt a bekezdést. A játék hagyományos adventure, a képernyő felső részén általában a helyszínre jellemző képet, alul pedig a program által adott információkat és az input-sort láthatjuk. Az input-sorba begépelt parancsokkal irányítjuk a játékot. Ékezetes karaktereket a 'C=' és a megfelelő billentyű (pl. 'C='+'A'='Á') segítségével tudunk elérni, a '@' az 'Ö', a '*' az 'Ü' (hosszú ékezetes betűk ugyanezek 'C='-ral). Mozogni az égtájak nevével vagy rövidítésével tudunk, de néha lehetőség van a FEL, LE és a KI parancsok használatára is. A kiadott parancsokat egyes szám első személyben tudjuk megadni, pl. LEFÉNYMÁSOLOM A COV-OT, de az egyszerűség kedvéért lehetőség van csonkított nyelv használatára, pl. LEFÉNYMÁSOL COV. Egyes esetekben szükség van a cselekvés célpontjának a megadására is, pl. LEFÉNYMÁSOL COV FÉNYMÁSOLÓ. Ha a program abszolút nem érti valamelyik parancsunkat, akkor általában a "Nem értem, próbálkozz mással!" üzenetet kapjuk. Az összes ige és főnév ismertetésére most nincs helyünk, de néhányra kitérnénk:

A BOSSZÚ

- Az F (a FOG rövidítése) felveszi az összes tárgyat, ami a helyszínen van, azaz az információban "Ezt látod:" felirat után szerepel. A felvehető tárgyak nem feltétlenül szerepelnek itt, tehát néha szükség van a főnév megadására is. A nálunk lévő tárgyak listáját L (LELTÁR vagy LISTA rövidítése) bebillentyűzésével vizsgálhatjuk meg, az R (RAK) paranccsal letehetünk valamit.
- A V (VIZSGÁL) paranccsal vizsgálódhatunk, ha főnevet is megadunk utána, az adott tárgy lesz a vizsgálat célpontja. Ezzel hasznos infokat szerezhetünk be...
- Az E parancs után a képernyőn megjelenik az erőnlétünk és a játékban eddig elért eredményünk %-ban kifejezve.
- Az S (SEGÍTSÉG) parancs után a helyszíneken néha hasznos tippekhez juthatunk. (**Például nekem kiadva az S parancsot, az az információ nyerhető, hogy "Ne fénymásold a CoV-ot, mert meg leszel rúgva!" – CoVboy**)
- A játékállást kimenthetjük/betölthetjük perifériára (SAVE, és a program majd elmondja, mit kell begépelni) és a memóriába is (QSAVE és QLOAD).
- A VEL (vagy BOM) paranccsal egy lépést visszaléphetünk, azaz a program figyelmen kívül hagyja az utolsó parancsunkat.

Ez volt tehát a rövid használati utasítás. A program megért még néhány vulgáris szót is (most nem adunk példákat, valószínűleg mindenkinek van elegendő a szókincsében) – jöjjön inkább a megoldás:

Bejelentkezés után némi zenebona hallatszik, valamint Rátkai maestro köszönti az új játékost a programjában. Némi infoval is szolgál a továbbiakra nézve: "**Beszélj mindenkivel és mindent vizsgálj meg!**" Jó ötlet! Akkor indulhatunk is (KI). Egy introt kapunk tájjelegű zenével körítve és már kezdődik is a kaland...

Egy széles, lassú folyású folyó északi partján állunk. Egy ösvény vezet északkeletre, egy domb felé. Vizsgálódjunk egy kicsit (V). Semmi érdekes. Akkor mondjuk csináljunk egy leltárt. (L) Nicsak, egy vödör van nálunk. (V VÖDÖR) A vödör üres. Ha már úgyis a berendezéshez tartozik egy folyó, akkor rögtön fel is használhatjuk valami nemes célra: például töltsük meg vízzel a vödröt (TÖLT VÖDÖR). Zene jelzi, hogy iménti cselekedetünk normálisnak minősült. Innen csak egy kijárat van: északkelet felé... vagy mégsem? Az igazán makacs játékos titkot gyanít: minek van itt egy egész folyó, amikor egy kútból is megtölthettük volna a vödröt? Vizsgáljuk meg a folyót. (V FOLYÓ) Ez tényleg egy folyó. Ah! – ki hitte volna? Mindenesetre, ha tényleg egy folyó, akkor talán úszni is lehet benne... (ÚSZIK). Hopp – mégsem csak északkelet felé volt kijárat! A Bambusz-szigetre kerültünk. Egy kést találunk, ami biztonságérzetet ad – tehát magunkhoz vesszük (F KÉS). A bambuszokat vizsgálgatva semmi érdekeset nem látunk, de azért szuvenírképpen elvihetünk egyet magunkkal (TÖR BAMBUSZ – 1%). Ússzunk vissza az előbbi helyre és ott menjünk tovább északkelet felé. (ÉK)

A dombtetőn állunk egy fa mellett. Észak felé egy nyugalmas kis falut látunk (most mintha éppen égne...), dél felé pedig egy ösvény vezet tovább. A falu felől kiabálás és lódobogás hallatszik... Kérjunk segítséget (S) – óvatosságra intenek bennünket. Kevésbé óvatosak esetleg bemehetnek a faluba, hogy közelről szemléljék a falu kirablását (ők rögtön meg is nézhetik, hogy hogyan ér véget a játék) – óvatosabbak pedig várjanak egy kicsit (VÁR – 2%) Telik az idő és a fosztogatók elvonulnak. Bemehetünk a faluba. (É) A falu – valószínűleg az iménti látogatókból kifolyólag – kissé lerombolódott. Egy leégett ház előtt állunk. Menjünk be a házba. (BE) Jaj! – egy még izzó gerendáról szikra pattan a ruhánkra és elevenen elégünk. De kár értünk! Nem baj, legközelebb majd lesz annyi eszünk, hogy a folyónál megtöltött vödör tartalmát a házra locsoljuk... (ÖNT VÍZ HÁZ – 4%) Ezzel eloltjuk az izzó gerendát és most már nyugodtan bemehetünk. Üszkös romok között állunk és felismerjük, hogy ez apánk háza... pontosabban apánk háza volt. Hopp! Egy ember fekszik a földön. (V EMBER) Eszméletlen. Mit csináljunk vele? Kérjünk segítséget. (S) Megtudjuk, hogy az ember valószínűleg tud valamit a támadókról. Próbáljuk meg magához téríteni. (RÁZ EMBER – 6%) Az ember magához tér és halkan beszélni kezd. Elmondja, hogy nagy mészárlás volt meg minden és a támadók vezetőjét Hakainak szólították. Bosszúra szólít fel minket – aztán exitál. Vizsgálódjunk egy kicsit, kezdjük mondjuk a padlónál (V PADLÓ). "**Próbálj átjutni rajta!**" – jön a válasz. Kérlek! (LE – 8%) Tényleg átjutottunk rajta: a pincébe kerültunk, ahol egy egérhez van szerencsénk. Kapjuk el (ELKAP EGÉR), majd másszunk ki (FEL) és menjünk ki a házból (KI).

Haladjunk tovább észak felé. A napfényes úton gyalogolva egy útkereszteződéshez érünk, ahonnan utak indulnak minden irányba. Ez egy nagyszerű hely arra, hogy innen elindulva mindenki sikeresen eltévedjen benne (nekünk legalábbis több alkalommal sikerült). Menjunk innen északkelet, majd onnan észak felé. Itt egy vándor áll az út szélén. Kérjünk segítséget. (S) "**Emlékezz István szavaira**" – jön a költői válasz. Azt mondta, hogy vizsgáljunk meg mindent és beszéljünk mindenkivel. Rendben, akkor vizsgáljuk meg a vándort. (V VÁNDOR) "**Nem vagy te orvos!**" Hehe. Jópofi. Akkor inkább beszéljunk vele. (BESZÉL VÁNDOR – 10%) "**Keresd meg Tomodachit! Lehet, hogy ő tud neked segíteni! Kopogj háromszor az ajtaján!**" – mondja a vándor és távozik. Még mindig sikeresen eltévedhetünk, szóval menjunk kétszer északkelet felé.

Egy kisváros főutcájára érkezünk, amely észak felé vezet. Keletre egy hatalmas kaput látunk, nyugatra a piachoz vezet egy út. A kelet felé lévő kaput megnézve egy őrt találunk. (BESZÉL ŐR) Azt mondja, hogy ez Hakai háza. Aha, itt lakik a rabló bácsi. Az őrrel ne kötözködjunk, mert sokkal járatosabb nálunk a fegyveres harcban és ha megtámadjuk, akkor 12%-ot sebez az erőnlétünkön. Majd később visszajövünk, most inkább menjünk ki a piacra. (NY, NY) Egy darab madzagot találunk, amit szépen fel is veszünk. Menjünk vissza kelet felé és nézzük meg, hova jutunk az észak felé vezető utcán. Egy faháznál ér véget az út, amelynek egy nagy tölgyfaajtó van az oldalán. Csak nem annak a bizonyos Tomodachinak a háza? Mindjárt kiderül. (KOPOG HÁRMAT) Nyert – Tomodachi kinyitja az ajtót és behív bennunket. (BE) Tomodachi a földön üldögél, előtte pedig egy lámpa látható. Hohó, újabb stuff! Vegyük fel. "**Hé! Ez az enyém!**" – mondja Tomodachi és nem engedi megszerezni. Akkor inkább csevegjunk a házigazdával egy kicsit. (KÉRDEZ TOMODACHI – 11%) Azt mondja, hogy nehéz dolog Hakait megölni, mert rengeteg katona őrzi a házát és ő maga is kiváló harcos. Az ajtó felől üvöltözést és dörömbölést hallunk. "**Valaki elárult bennünket**" – konstatálja éles szemmel a helyzetet Tomodachi. "**Menekülj a hátsó ajtón keresztül**" – mondja és eltűnik. A katonák a következő lépésünkre be fognak törni a szobába és megölnek bennunket – hacsak ez a lépésunk nem a fényforrás megszüntetése lesz... (ELOLT LÁMPA – 14%) Így a katonák nem találnak meg bennünket azonnal és kiosonhatunk a hátsó ajtón. (KI) Egy délkelet felé vezető sikátorba jutunk. A követendő irányt talán mindenki ki tudja találni...

Hakai házának hátsó fala mögött lyukadunk ki. A falat nem tudjuk átugrani, mert túl magas, a segítség pedig azt mondja: "**Használd a szemed!**" Nagyszerű. Jé, ott egy fa! A vizsgálata után kiderül, hogy elég erős, tehát másszunk fel rá. (MÁSZIK FA) Egy erős ágra kerülunk, közel a ház egyik ablakához. A fal tetején egy alakot látunk. Egy őr! Ha megpróbálnánk bejutni az ablakon, akkor észrevenne bennünket... Tehát a legjobb, ha egy ideig nem csinálunk semmit. (VÁR) Telik az idő, s kisvártatva az őr továbbmegy. Most beugorhatunk az ablakon. Hakai dolgozószobájába jutottunk. Egy fekete éjjeliszekrényen egy levelet pillantunk meg. Vegyük fel, majd vizsgáljuk meg a faliszekrényt. Hopplá, egy gyűrűt találtunk (16%). Próbáljuk meg elolvasni az imént felvett levelet. (OLVAS LEVÉL) Kiderül, hogy analfabéták vagyunk. De kár. Két ajtó vezet ki a szobából észak és nyugat felé. Menjunk ki valamelyiken – gyakorlatilag mindegy melyiken, de legyen mondjuk nyugat. Katonák jelennek meg és megölnek... később kiderül, hogy mégsem öltek meg csak rettenetesen megvertek és kidobtak. Egy lány vesz gondozásába bennünket, akinek a kunyhójában alszunk egy sort. Felébredés után sokkal jobban vagyunk (az erőnlétünk 50-ről 70%-ra emelkedett) és a lány sem tűnt még el. Találunk egy kötelet és egy ásót is (F), majd beszéljunk egy kicsit a lánnyal. (KÉRDEZ LÁNY) Megtudjuk, hogy Hakai egy Oshinoko és egy Nusumu nevű urat bérelt fel arra a nemes feladatra, hogy eltávolítsák csekélységünket a földi siralomvölgyből. Rendes gyerek ez a Hakai...

Menjünk ki a kunyhóból (K), majd – mivel csak arra vezet út – tovább észak felé. Egy ösvényen haladunk tovább észak felé. Hirtelen valami zajt hallunk a hátunk mögül... Nusumu hangtalanul mögénk lopódzott. (UGRIK – 18%) Valami elszáguld a fülünk mellett, de azért megúsztuk a támadást! Ismét egy útkereszteződésben állunk. Egy nagy fát látunk magunk előtt. (V FA) Látunk valamit: egy jel jelent meg a fán. Bár az imént kiderült, hogy teljesen analfabéták vagyunk, ördögi logikánkkal kikövetkeztetjük, hogy ez a krikszkraksz

irányokat akar jelenteni, vagyis északkelet, dél és délkelet irányokban kell haladnunk... és ott talán majd történik valami. (ÉK) Egy ugyanolyan fa előtt állunk, mint az előbb. Ezek érdekesek szoktak lenni, szóval vizsgáljuk meg ezt is. (V FA) Nicsak, ebből meg egy suriken áll ki! (KIHÚZ SHURIKEN – 20%) Folytassuk tovább az utunkat a jel szerint megadott irányban (D, DK). Látszólag ez is ugyanolyan hely, mint az eddigiek, de egy kis földmunka után megtudhatjuk, hogy mire célzott a fán látott jel. (ÁS – 22%) Egy ládát találunk. Hát akkor talán nyissuk ki... (NYIT LÁDA – 23%) Jé! Nem bomba volt benne, hanem pénz. Menjünk tovább valamerre – teljesen mindegy merre, nemsokára mindenképpen belebotlunk Oshinokoba, a néma yakuzába. Oshinoko nem támad és ott is lehet hagyni, de állandóan bele fogunk botlani. Így tehát az első felemelő találkozás alkalmával csapjuk fejbe a bambuszrúddal. (ÜT OSHINOKO BAMBUSZ) Erre barátunk szépen elterül és mi mehetünk tovább.

Keveredjünk ki valahogy az erdőből, amig egy útelágazáshoz érünk. Forduljunk északkelet felé. Itt két nindzsa áll az úton, akik nem sok hajlandóságot mutatnak arra, hogy továbbengedjenek bennünket. Itt vesszük hasznát a Hakaitól ellopott gyűrűnek. (MUTAT GYŰRŰ) A nindzsák eltűnnek, mi pedig továbbhaladva egy sötét üreghez érünk. (BE) Egy nindzsamesterrel találkozunk, valamint egy füstbombára lelünk. A bombát felvehetjük – a mester nem mutat érdeklődést. Próbáljunk kommunikálni vele. (BESZÉL NINJA) "**Add át nekem urad üzenetét**" – mondja. OK, ha annyira vágyik rá, akkor adjuk neki oda a Hakaitól ellopott levelet. (AD LEVÉL – 27%) Cserébe egy altatópirulát kapunk. Menjünk vissza most az útkereszteződéshez (KI, D, DNY) és ott forduljunk északnyugat felé.

A kikötőbe jutottunk. Egy összecsavart vitorla fekszik a földön. A vizsgálat nem mutat rajta semmi érdekeset, viszont ha segítséget kérünk, akkor megtudhatjuk, hogy szükségünk lesz egy darab vászonra. Az mindjárt más. (VÁG VITORLA – 28%) A tárgyaink között megjelent egy darab vászon. Menjünk fel nyugat felé az egyik hajóra. Rögtön bele is botlunk a kormányosba. Kezdjünk csevegni vele. (BESZÉL KORMÁNYOS) Azt mondja, átvisz minket a tengeren, ha meg tudjuk fizetni. Semmi akadálya, úgyis egy kis nyaralásra vágyunk... (AD PÉNZ – 30%)

A hajó kifut a kikötőből. Hát elég messzire vitt bennünket – Kínába. A vitorláshajó fedélzetén egyébként egy csapóajtót is találunk, amely alatt egy üvegre lelhetünk... Vállalkozó kedvűek lemehetnek és felvehetik az üveget (aztán újratölthetik az utolsó kimentett állást), megfontoltabbak még várnak ezzel egy kicsit...(KI) A kínai kikötőben egy kisebb bárkát is látunk keletre, de ezt majd későbbre halasztjuk – most hagyjuk el a kikötőt északnyugat felé. A főutcán állunk, ahonnan nyugat felé vezet tovább az út, de észak felé egy kerítést is láthatunk. A kerítés vizsgálatakor kiderül, hogy át tudunk mászni rajta. (MÁSZIK KERÍTÉS) Egy kertbe jutottunk, ahol gyönyörű virágok nyílnak. Viszünk magunkkal egyet (SZED VIRÁG – 32%) A bokor alatt egy macska kucorog – de nem menekül ő sem, őt is magunkkal hurcoljuk (MEGFOG MACSKA – 34%). Az egérrel sikerül is kicsalogatnunk a bokor alól. Másszunk vissza az utcára és menjünk tovább nyugat felé. Egy téren vagyunk, ahonnan északi és déli irányokban indulhatunk tovább. Déli irányban egy koldust találunk, aki érdeklődésünkre előadja, hogy szolgálhat hasznos információval Hakaival kapcsolatban, most viszont nagyon éhes. Jól van, fiam, mindjárt kapsz finom lepényt... (É, É)

Egy piacon vagyunk. Ez ismét útvesztő, ahol három jelenet váltogatja egymást – kivétel, ha helyes irányba megyünk (ÉK, É). Egy útelágazáshoz érkeztünk. Haladjunk tovább észak felé. Közben kezdünk éhesek lenni... Egy skorpiót találunk a kövek között. Takarjuk le a vitorlavászonnal (TAKAR SKORPIÓ VÁSZON – 36%), hogy magunkkal vihessük – különben megmar és még fel akarunk venni egy követ is (F KŐ – 37%). Továbbhaladva észak felé egy kígyóba botlunk (közben nagyon éhesek lettünk). A segítség azt mondja, hogy öljük meg (vagyis DOB KŐ KÍGYÓ – 39%) és ne legyünk finnyásak. Ez utóbbi mit jelent? Vegyük feleségül? Ez sem rossz ötlet, de mindjárt kiderül, mihelyt továbbmegyünk: a következő helyszínen ugyanis éhenhalunk. Így tehát a kígyót kénytelenek leszünk elfogyasztani (ESZIK KÍGYÓ – 40%), miután megöltük. Keleti konyha. Az erőnlétünk viszont felment 90%-ra. Menjünk tovább az úton, egészen addig, amig meg nem pillantjuk a kolostor tornyait.

A kolostorhoz sajnos nem vezet út, csak egy megmászhatatlan sziklafal. Egy kis barkácsolással azonban mégis fel lehet jutni (KÖT KÖTÉL BAMBUSZ – 41%). A bambuszt feldobva az szerencsésen beékelődik két szikla közé, mi pedig szépen felmászhatunk a kötélen (MÁSZIK KÖTÉL). A kolostor bejáratához érkeztünk. Nem tájleírást kapunk, hanem valami egészen más szöveget... Mivel teljesen kizártnak tartjuk, hogy valaki NEM az eredeti verzióval játszik, erre most nem vesztegetjük az időt. Miután begépeltük, menjünk be a kolostorba (BE). Egy szerzetessel találkozunk, aki érdeklődésünkre (KÉRDEZ SZERZETES – 42%) néhány hónap alatt megtanít bennünket arra, hogyan uralkodjunk testünk és szellemünk felett. Miután a tanfolyam lezajlott, ismét a sziklafal lábában találjuk magunkat. Sétáljunk vissza egészen az útkereszteződésig (NY, D, D, D) és ott forduljunk nyugatra. Egy erdőben haladunk, menjünk tovább nyugat felé. Egy tisztásra érkezünk, amelynek közepén egy fához kötözött lányt látunk két rabló társaságában. A segítség azt mondja: "**Használj valamilyen fegyvert és csinálj úgy, mintha kung-fu mester lennél!**" – ez nyilvánvaló, tehát DOB SHURIKEN (44%), de mivel az csak az egyik rablót sebzi meg KIÁLT (45%) is. A rablók elmenekülnek, mi pedig kiszabadítjuk és elkisérjük apja házáig. Adjuk oda a virágot a lánynak (AD VIRÁG LÁNY – 47%). Csak annyit mond, hogy köszönom – látszólag ennek nem volt semmilyen gyakorlati értelme. Látszólag – majd a végén kiderül... Miután átnyújtottuk a zöldséget, kérdezzük meg az öregembert (KÉRDEZ EMBER). Azt mondja, hogy hajlandó megtanítani a kung-fu harcra – ha akarjuk. Mondjuk döntsunk úgy, hogy akarjuk (TANUL – 49%). Egy év alatt mesterszintet érünk el a kung-fu harcművészetben. Ezután menjünk vissza az útkereszteződéshez (DK, K, K) és menjünk vissza dél felé, a piacra.

Itt mászkáljunk addig, amig találunk egy jó kis utcai verekedést, majd verjük szét a jó népet (VEREKSZIK – 50%). Ezután felvehetünk egy éket és egy hoszú botot. Most keressük meg a lepényárust. Sajnos pénz híján a lepénybeszerzés egy egészen sajátos módját fogjuk előadni (LOP LEPÉNY – 52%). Az árus holmi tolvajokról kezd el kiabálni – vajon kire gondol? Távozzunk dél felé, majd ott borítsunk fel egy asztalt (BORÍT ASZTAL), majd tovább dél felé és ott megint borítsunk fel egyet. Ha két asztalt borítottunk fel, akkor a minket üldöző népek lemaradnak tőlünk (egy időre...). Van tehát koszt, mehetünk az éhes koldusunkhoz (D, D). Adjuk neki oda a lepényt (AD LEPÉNY KOLDUS – 54%), mire az hálából elárulja, hogy ő készítette Hakai házában a titkos átjárókat és átad nekünk egy hatszögletű hasábot, amely minden átjárót nyit. Hmmmm, hasznos stuff...

Ha most észak felé visszamennénk a térre, akkor az üldözőinkbe botlanánk, akik minden további nélkül meglincselnének bennünket. De nem arra fogunk menni, hanem a kelet felé vezető sikátort vesszuk igénybe. Ez ugyan zsákutca és itt is üldözőink karmaiba szaladunk, de itt még van egy dobásunk (HASZNÁL FÜSTBOMBA – 55%). Fehér füst csap fel és ennek leple alatt átmászhatunk a kerítésen (MÁSZIK KERÍTÉS) és biztonságba kerülhetünk. A kikötőben találjuk ismét magunkat. A nagyobbik hajó az, amivel érkeztünk. Menjünk fel rá (K). Már szemrevételeztük a csapóajtót egyszer: ez egy kedves jószág, ami a legénységi hálóterembe vezet, de sajnos rácsukódik az óvatlan látogatóra, aki nem tud innen kijönni. Most viszont – egyik új szerzeményunkkel – már trükkösködhetunk (KIÉKEL AJTÓ – 57%) és csak utána megyünk LE. Itt találhatunk egy üveget, amelynek a felvétele után már mehetünk is vissza a fedélzetre (FEL). Sajnos ez a hajó már nem fog visszavinni minket Japánba, mert nincs pénzünk – így ezen már nincs több dolgunk, visszamehetünk a kikötőbe (KI).

Mivel szivünk visszahúz most már Japánba, sajnos megint lopnunk kell (lassan már rossz szokásunkká válik). Most nem lepényt lopunk, hanem hajót (**"Miből lesz a cserebogár?!" – CoVboy**). Pontosabban bárkát. Persze az óvatos hajós mielőtt vízre szállna, számít az esetleges hajótörés utáni védekezésre és a hosszú botból valamint a késből szigonyt készít magának (KÉSZÍT SZIGONY – 59%) – és csak azután lop bárkát. Menjünk fel tehát a bárkára. Húzzuk fel a horgonyt – "**A vitorla az első!**" szól a hajózási szaktanácsadó... Kérlek. Akkor bontsunk vitorlát (BONT VITORLA – 61%) és húzzuk fel a horgonyt (FELHÚZ HORGONY – 63%). Már utazunk is... Talán mondani sem kell, hogy szörnyű viharba kerülünk, a hajó elsüllyed – viszont mi túléljük a katasztrófát, sőt még egy törött árbocdarabot is látunk magunk mellett úszkálni (KAPASZKODIK ÁRBÓC – 64%). A vihar közben elmúlik, jön viszont helyette egy cápa, amely gyaníthatóan éhes lehet. Az óvatos (és lopós) hajós viszont hozott magával szigonyt, amivel szépen likvidálja a cápát (ÖL CÁPA SZIGONY –

66%). Most már úszhatunk nyugodtan – de merre? Hát például abba az irányba, amerre Japán fekszik Kínától (aki nem tudná, az pótolja a mulasztott földrajzórákat az általános iskolában). Miután néhány alkalommal arra úsztunk, megpillantjuk a Japán partokat északkelet felé.

Egy ismerős kikötőben érünk partot (micsoda véletlen!). Menjünk el Tomodachi házához (DK, D, D, D) és menjünk be hozzá. What's the news, tata? (pontosabban KÉRDEZ TOMODACHI). Azt mondja, hogy a felkelők készen állnak a harcra és adjunk nekik jelet ma éjszaka. Rendben. Menjünk ki és menjünk tovább dél felé. Felfegyverzett katonák vesznek körül... Hm, úgy tűnik csapdába kerültünk. Viszont nem támadnak ránk, tudunk lépni (elmenni már nem). Az egyetlen logikus megoldás, ha megadjuk magunkat (MEGAD – 68%).

Egy igen kevéssé lakályos börtoncellában térünk magunkhoz jógázás közben (megkötözve, fejjel lefelé lógunk a plafonról). Az összes holminkat elvették tőlunk és a cella sarkába dobták. A falon egy gyertya van – még jó, hogy azt itt hagyták! Kezdjünk el lengedezni (LENG) – így már elérhetjük a falon lévő gyertyát (F GYERTYA), amivel elégethetjük a kötelet (GYÚJT KÖTÉL – 71%). Vegyük fel a holminkat és távozzunk. Azaz csak távoznánk: bezárták az ajtót. Sebaj, rúgjuk szét... (RÚG AJTÓ – 73%). Ripityára is megy, tehát mehetünk (KI). A pincébe jutottunk, ahol sötét van valamint egy fáklya és egy őr (F FÁKLYA és ÜT ŐR – 74%). Leütöttük a strázsát. Vizsgáljuk meg és találunk nála egy kulcsot, amit természetesen felveszünk (75%). Gyújtsuk meg az imént felvett fáklyát a gyertyával (GYÚJT FÁKLYA, ELOLT GYERTYA). Az őr később magához tér és fellármázná a többi őrt, tehát kötözzük meg (KÖTÖZ ŐR) és tömjük be a száját a gyertyával (TÖM ŐR SZÁJ – 77%). Keletre egy másik cella ajtaja is nyílik. Ebben egy másik rabot találunk, a változatosság kedvéért most nem fejjel lefelé és megkötözve, hanem simán a falhoz láncolva. Engedjük el (NYIT LÁNC – 78%). Megköszöni, hogy kiszabadítottuk és elszalad. Menjünk vissza a folyosóra és induljunk el rajta. Ha nem tömtük volna be az őr száját az eloltott gyertyával, akkor az most fellármázná a többit – így viszont nyugodtan haladhatunk tovább. Nem sokáig: a következő helyszínen egy régi kedves ismerős állja utunkat – Oshinoko, a néma yakuza. Egy alkalommal már fejbeütöttük a bambuszrúddal, de úgy látszik, hogy a vártnál jobban bírta a gyűrődést... Vágjuk akkor most hozzá a vászonba csavart skorpiónkat (DOB SKORPIÓ OSHINOKO – 80%). Menjünk tovább. Egy súlyos faajtó előtt állunk, ahonnan északra és délre vezetnek utak. Válasszuk az északi irányt. Egy keresztfolyosóra érkeztünk, ahol keletre fordulunk. A katonák hálószobájában vagyunk, a sarokban pedig egy asztal áll, rajta üvegekkel és poharakkal. Egy kis ajándékcsomagot készítünk a legényeknek (RAK PIRULA ÜVEG és RAK ÜVEG ASZTAL – 84%). Szép álmokat! Menjünk vissza a keresztfolyosóra, majd tovább északra. Egy felfelé vezető lépcsőt találunk, amelyen felballagva továbbmászhatunk felfelé. Egy őrtoronyba jutottunk, ahonnan rálátunk az egész kertre. Nézzük meg pl. a tavat (V TÓ – 85%). Valamit látunk benne! De mit? Majd kiderül...

Menjünk vissza az iménti keresztfolyosóra (LE, LE, D), majd onnan nyugatra és keletre. A lépcsőn menjünk fel. Egy újabb folyosóra jutottunk, ahol egy kertre néző ablakot látunk. Nézzünk ki rajta (V ABLAK). Nicsak, nicsak... a derék Nusumu, aki tudvalevőleg nesztelenül lopakodik a hátunk mögé... Na megállj csak, kis huncut! Menjünk tovább nyugat felé. Egy ajtót látunk, amelyről NYIT AJTÓ parancs kiadásakor kiderül, hogy ez egy tolóajtó – tehát HÚZ AJTÓ. Egy női hálószobába kerülünk, ahol egy tükörre és egy fiolára lelünk. Miután felvettük őket, menjünk ki az ajtón. Menjünk vissza az ablakhoz, ahonnan Nusumut megpillantottuk és dobjuk ki a fiolát az ablakon (DOB FIOLA ABLAK – 87%). A parfüm a nyakába csorog, ami némi káromkodást csal az ajkára. Most már nem csak hangtalanul, de büdösen is fog lopakodni – később ez menti meg majd az életünket egy hátunkba fúródó lándzsa elől... Most menjünk le, majd a lépcső lábától folytassuk az utat keletre. Innen egy ajtó vezet dél felé a kertbe. Járjunk el a képernyőn megjelenő szöveg szerint, majd lépjünk ki a kertbe. Hoppá, valamilyen illatot érzünk – csak nem lopakodó és immáron büdös barátunk van a hátunk mögött? De igen (TÁMAD NUSUMU – 89%), viszont hirtelen hátrafordulva torkon rúgtuk. Most már nem lopakodik többet. Menjünk kétszer déli irányba, hogy elérjünk a tóhoz. Az őrtoronyból már megpillantottunk egyszer valamit a tóban, most megnézzük mi az (ÚSZIK). A tóban egy feszítővasra lelünk, amit szépen felveszünk. Másszunk ki a tóból, majd menjünk dél felé. Egy őr áll a falon, de nem vett észre bennünket. A szigony már egyszer jól jött, most tehát megint alkalmazásra kerül (ÖL SZIGONY ŐR – 91%). Belevágtuk a hátába. Ezután észak felé menjünk vissza a házba.

Haladjunk tovább kelet, majd dél felé. Itt már jártunk egyszer, amikor a börtönből jöttünk kifelé. Itt van a súlyos tölgyfaajtó. Feszítsük fel a tóban felvett pajszerral (TÖR AJTÓ FESZÍTŐVAS), majd menjünk be. Egy hordót találunk, amiről vizsgálat után kiderül, hogy puskapor van benne. Vegyük fel, majd menjünk vissza a kertbe a kis tóhoz (NY, É, NY, D, D, D) és ott haladjunk tovább északnyugat felé. Itt két vérszomjas véreb vicsorog ránk – sajnos kénytelenek vagyunk megválni kedvenc cicánktól (LERAK MACSKA – 93%). A kutyák szépen üldözőbe veszik, mi pedig mehetünk tovább észak felé. Hakai házának a kapujához érkeztünk (ennek a másik oldalán láttuk az őrt még a játék elején). A segítség szerint egy nagy robbanás jó jelzés lenne – öntsük ki tehát a puskaport a kapu elé (KIÖNT PUSKAPOR), majd menjünk tovább kelet felé. Egy megrémült őrbe botlunk (TÁMAD ŐR), majd miután lecsaptuk, észak felé visszamehetünk a házba. Itt forduljunk nyugat felé, menjünk fel a lépcsőn, majd ott forduljunk keletre. Ha kinézünk az ablakon, pont a ház bejáratát láthatjuk. Dobjuk ki a fáklyát a puskaporra (DOB FÁKLYA KAPU – 95%), s egy óriási robbanást hallunk a kapu felől (valószínűleg jó jel volt a felkelőknek...)

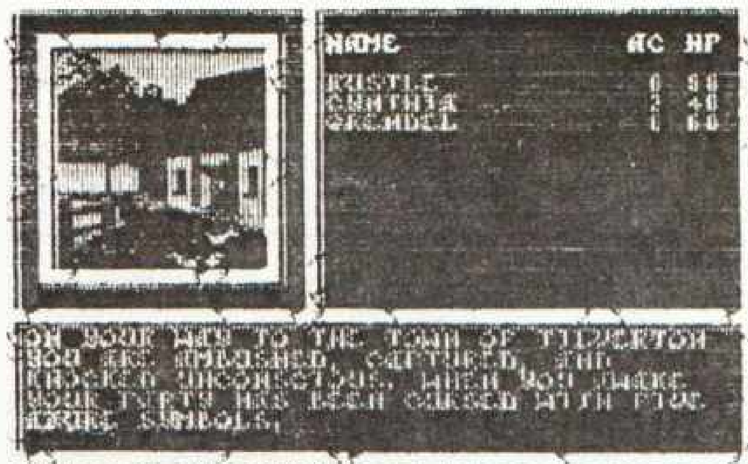
Menjünk tovább kelet felé. A keresztfolyosón csapda leselkedik ránk: ha továbbmennénk, akkor egy őr lándzsája azonnal átverné a fejünket. Előbb tehát kukkantsunk be a kanyarba (V FOLYOSÓ TÜKÖR – 97%). Most éppen háttal áll nekünk, szóval támadhatunk (TÁMAD ŐR). Agyonrúgjuk. Haladjunk tovább dél felé: először egy alvó őrt (csak nem ő találta meg a kis szeretetcsomagunkat?) találunk, akivel semmit sem tehetünk, továbbmenve dél felé viszont egy halott őrre bukkanunk (ezek mi voltunk a kertből...). Kutassuk át (V ŐR) és egy kardot lelünk. Vegyük fel (99%) és menjünk vissza az alvó őrhöz, majd onnan keletre. Hakai dolgozószobájában vagyunk (a játék elején már elloptunk innen néhány dolgot). Menjünk tovább észak felé és a teázóba érünk. Itt egy nagy szekrényre lelünk, amelynek az oldalán egy hatszögletű mélyedést találunk. Hatszögletű? Mintha lenne nálunk egy ilyen hasáb... (NYIT SZEKRÉNY HASÁB). Egy titkos forgóajtó tárul fel előttünk. Menjünk kelet felé. Egy tisztás van itt, amelyen virágok bimbóznak, madarak csivitelnek, csapóajtók csapódnak, stb. Ja és itt van Hakai is (TÁMAD HAKAI). Vérpezsdítő viadal kezdődik. Hakai kiüti a kezünkből a kardot, de ekkor hirtelen felcsapódik a csapóajtó és a megszabadított rab valamint a kínai lány siet a segítségünkre. Legyőzzük a zsarnokot és levágjuk a fejét. Végre megbosszultuk a kedves papa halálát. Ja, ha valakinek nehezére esne összeszámolni, akkor 100%.

OK, ennyi – jöhet az **ÚJ VADNYUGAT**... vagyis egyelőre csak néhány tipp a szerzőtől:

- Töltsd fel az akkumulátort!
- Biztosan célozni csak megfelelően rögzített ágyúval lehet!
- A holdjárón vonóhorog is van!
- A gáztámadást előzze meg tüzérségi tűz!
- Egy kis elektronika is meghulyulhet! ... és ahol a víz nem jön be segíthet a lehallgatás...
- A jó diverzáns fegyvere az álruha!
- Egy preparált ágyú visszafelé is elsülhet!
- Az energiaközpontban az a valami a földön egy rács!
- Amikor a szétlőtt folyosóról kimegyünk, érdemes megvizsgálni a romokat!
- A lakáson gyorsan vizsgáljuk meg az űrrepülőteret a távcsővel, aztán tűnés onnan!
- A páncélajtóra rakjuk rá a plasztikot, aztán csak bele kell lőni (de lehetőleg ne közvetlen közelről).
- A gáz pont akkora nyílásból ömlik, mint a radír...

CURSE OF THE AZURE BONDS

Adventure-rajongó olvasóink már elég sokat nyúztak bennünket (**Pontosabban engem! – CoVboy**), hogy miért nincs a CoV-ban egy kis adventure-leírás, vagy – tovább szűkítve az adventure-kört – néhány RPG (role playing game = szerepjáték), például egy jó **BARD'S TALE 3**. Hát akkor itt van egy (azaz a **BOSSZÚ** után még egy): nem **BARD'S TALE 3.** (arra majd egy más alkalommal kerítünk sort), viszont annál inkább **CURSE OF THE AZURE BONDS**. A játék a **Forgotten Realms** ("Elfelejtett birodalmak") regénytrilógia második része, a **POOL OF RADIANCE** közvetlen folytatása. A kivitelezője ismét az **SSI** cég, amely a nagy sikerű AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) "társasjáték" jogait birtokló **TSR Hobbies** támogatásával készíti az AD&D számítógépes feldolgozásait – ez garancia arra, hogy a számítógépes változatokban is biztosan érvényesülnek a játék szabályai. Most nem foglalkozunk a szerepjátékok alapjainak elmagyarázásával – aki játszott már ilyennel, annak felesleges volna – aki nem, az pedig úgyis csak játék közben tudja megérteni. Mindenesetre a játék ismertetése során feltételezzük, hogy az olvasó ismeri az alapvető szabályokat (ha nem, akkor némi információt meríthet az SpV 22-ben lévő **BARD'S TALE**-ből).



A **CURSE OF THE AZURE BONDS** tehát a **POOL OF RADIANCE** folytatása. A kerettörténet: Miután megmentettük Phlan városát és rátaláltunk a Pool of Radiance-ra, az út Tilverton-ba elég könnyűnek látszott. De nem volt az: csapdába csaltak, elfoglaltak és félholtra vertek bennünket. Az öntudatlanságból ébredve öt azúrkék színű jelet fedezünk fel a jobb karunk bőre alá tetoválva. A jelek mágikus ereje teljesen a hatalmában tartja az akaratunkat és amikor a jelek felragyognak, minden parancsnak engedelmeskednünk kell. Nincs varázslat, ami eltávolítaná a bilincseket, nincs ima, amely megtörné mágikus hatalmukat... Egyetlen megoldás van tehát: ahhoz, hogy visszanyerjük uralmunkat sorsunk irányítása felett, meg kell találnunk azokat, akik ezt a zavaró dekorációt elhelyezték rajtunk – csak így szabadulhatunk meg az Azúr Bilincsek Átkától... Ez tehát a mese (amit a demo-ban a program is előad) – nézzük a gyakorlatot:

A játék teljesen menüvezérelt, a menükben a kurzorbillentyűkkel lehet mozogni, a 'RETURN' a kiválasztás (joystick is használható). Egyes menükből a '←' billentyűvel is ki lehet lépni. Mivel a játék angolul beszél, tűrhető angol tudás (vagy egy szótár) is szükséges, hogy ne kerüljünk kínos helyzetbe (például elzavarunk egy szende szüzet, akit gonosz sárkányok üldöznek).

Betöltés után több lehetőségünk van. Ha most kezdtük a játékot, le kell gyártanunk a karaktereinket. Maximum hatot generálhatunk – bár nyolc hely van, de ebből kettő fenn van tartva a játék során a csapathoz csatlakozó fickóknak. Természetesen ha már van kimentett állásunk, azt is betölthetjük. A karakterekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy a játék nem kimondottan úgy lett megtervezve, hogy most gyártunk magunknak új társulatot, hanem arra számítottak, hogy a **POOL OF RADIANCE**-ban már megedződött karakterekkel fog a játékos játszani (használható a **HILLSFAR**-ban gyártott társulat is). Ha mégis új játékosokat generálunk, vegyük figyelembe, hogy általában a HUMAN típusok tudnak a legjobban fejlődni, CLERIC és MAGIC-USER tud varázsolni – ezekre nagy szükség van, akárcsak a harcosokra. Néha kellemes lehet a kevert tudású fazonokat használni.

A bevezető menünek több pontja is van, de nem nagyon részletezzük – gyakorlott RPG-s könnyűszerrel eligazodik rajtuk. Fontos viszont a REMOVE CHARACTER: ezzel lehet egy fickót önállóan kimenteni és bármikor visszapakolni a csapatba. Ha megvan a csapat, akkor a BEGIN ADVENTURING menüponttal indíthatjuk a mókát.

Főmenü

MOVE: Mászkálás. Az 'I' billentyűvel tehetünk egy lépést előre, az '**M**'-mel vissza. Fordulni a '**J**'/'**K**' használatával tudunk. Joystick is használható mozgatáshoz. Egy lépés 1 percnyi időt emészt fel (SEARCH módban 10 percet). Az idő a jobb felső ablakban látható. Az ez előtt álló betű mutatja, hogy milyen égtáj irányába nézünk, ami jól jön térképezéskor.

VIEW: Megnézhetjük vele a karaktereket (bővebben ld. később).

CAST: Varázslat elmormolása. Általában gyógyításra használható.

AREA: Ez a pont csak akkor jelenik meg, ha már ismerjük azt a terepet, amelyen járunk (vagyis szinte soha...). Ha aktiváljuk, a bal felső ablakban megjelenik a térképnek ez a része. Ezen szerencsére (?) nincsenek bejelölve az ajtók....

ENCAMP: Letáborozás (ld. később).

SEARCH: Ha ebbe a módba kapcsolunk, a csapat alaposan megvizsgálja a környéket és így egyes dolgokat megtalálhat. Ha túl sok az ellenség, nem nagyon jó használni, mert állandóan megtámadnak bennünket a szörnyek.

LOOK: A SEARCH egylépéses változata. Eltelik 10 perc és a csapat körülnéz.

A VIEW menü

Mint már említettük, a karakterek vizsgálatára szolgál. Az első képernyőn az általános jellegű infokat kapjuk meg: itt található a karakter neve, neme, életkora, foglalkozása, valamint tulajdonságainak felsorolása (erő, kitartás, stb.). A tulajdonság mellett láthatjuk, hogy a karakternél mennyi pénz van. A platinumnál kisebb értékű pénzt nem érdemes megtartani (1 platinum = 5 arany), a gem-eket és az ékszereket viszont érdemes gyűjteni – ezek akár több ezer aranyat is érhetnek (akárcsak egy jó fegyver). Ezután következnek a lényegesebb infók: megkapjuk, hányas szintű a karakter (a maximum foglalkozástól függően változó). Ha a karakter kevert foglalkozású (tehát mondjuk egyszerre varázsló és harcos is), akkor a két szintet / jellel választja el a program. További lényeges információ, hogy a karakter mennyi súlyt bír el – ha túl van terhelve, akkor lassabban mozog (ami igen kellemes például egy csetepatéban...). A MOVEMENT mutatja, hogy harc közben a karakter egy menetben mennyit léphet, a HIT POINT pedig azt jelzi, hogy harc közben mennyi sérülést visel el még anélkül, hogy elpatkolna. Az AC mutatja a karakter sebezhetőségét, azaz hogy harcban mennyire valószínűen fogják eltalálni – értelemszerűen annál jobb, minél alacsonyabb. A DAMAGE azt jelzi, hogy ha a karakter eltalálja az ellenséget, akkor kb. mekkora kárt fog tenni benne – minél nagyobb, annál jobb (nem árt figyelembe venni a megfelelő fegyver kiválasztásánál!). A THACO szintén csak harc közben használatos, minél kisebb, annál jobb. Az EXPERIENCE POINT mutatja a karakter tapasztalati pontjait, amelyeket harcokban illetve feladatok megoldásával gyarapíthatunk. Ha az EP bizonyos szintet elér, akkor szintet ugorhat, de előtte el kell mennie tanulni (TRAINING). Egy szintugráshoz szükséges tanulásért ezer aranyat kell fizetnünk (bővebben később). Ennél a képnél almenünk is van:

SPELLS: A különböző varázslóknál megnézhetjük, hogy még milyen varázsszavakra emlékeznek. Ha ez a lista üres, akkor célszerű sürgősen letáborozni (ENCAMP), hogy felfrissítsék a tudásukat.

TRADE: Pénz átadása egy másik karakternek. Ki kell választanunk, hogy kinek, mit és mennyit akarunk átadni.

DROP: Eldobni. Ha már az összes karakterünk túlterhelt (mert már a fülükben is pénz van), célszerű eldobálni a kevésbé értékes érméket.

ITEMS: Ennek a menünek a helyzettől függően több pontja is lehet, de általában nem használhatjuk az összeset egyszerre:

READY: Készenlétbe helyezi a megadott tárgyat, azaz ez lesz az aktuális. Erre akkor van szükség, ha a tárgyat (fegyver, pajzs, stb.) használni akarjuk. Ha például van íjunk (BOW) és lőni akarunk, akkor READY-be kell tennünk az íjat, majd – értelemszerűen – a megfelelő nyilat is. Vigyázat, mert akadnak elátkozott tárgyak is, amelyeket READY-be téve már nem tudunk csak egyszerűen megszabadulni tőlük. Ha tehát találunk valamit és nem vagyunk biztosak benne, hogy ártalmatlan, akkor előbb azonosítsuk! Az elátkozott tárgyaktól a REMOVE CURSE varázslattal szabadulhatunk meg (ez a tárgylistában levő **első** átkozott tárgyra vonatkozik). Egyes tárgyakat csak harc közben lehet READY-be tenni.

USE: Használni egy tárgyat. Ezt előbb READY-be kell tenni. Ilyen pl. a varázspálca, a különböző varázsszerek, írások, stb.

TRADE: Tárgy átadása egy másik karakternek (nem lehet READY-ben!). Ha a karakternél már túl sok cucc van, vagy a nála lévők már túl nehezek, akkor a CHARACTER OVERLOADED üzenetet kapjuk.

DROP: Tárgy eldobása (ezután már nem lehet visszaszerezni!).

HALVE: Egyes tárgyakból (pl. nyilak, dárdák) egy karakter többet is vihet. Ha van még hely a listában, akkor ezzel a paranccsal egy ilyen tárgyat "megfelezhetünk", hogy átadjuk egy másik karakternek, akinek szintén szüksége van rá.

JOIN: A HALVE fordítottja. Ha több olyan tárgyunk van, amely összevonható (pl. azonos osztályú nyilak), akkor ezzel a funkcióval összekapcsolhatjuk őket.

SELL: Ha boltban vagyunk, ezzel a ponttal eladhatjuk a nálunk lévő feleslegesnek ítélt tárgyakat (pl. zsákmányolt fegyverel).

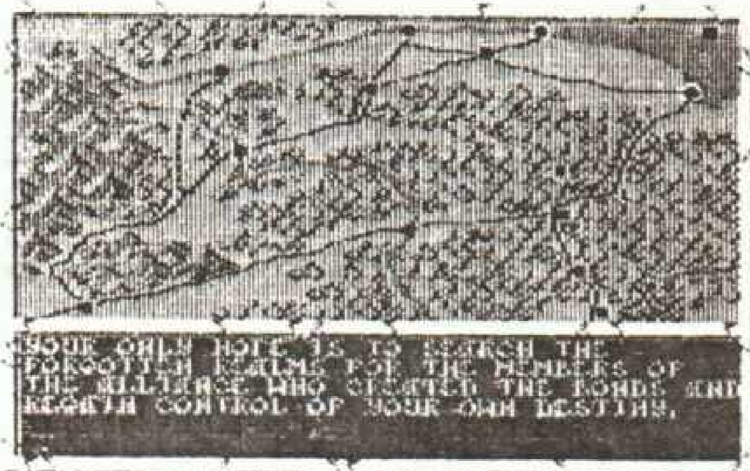
ID: Azonosítás. Ezt is boltban (nem mindben!) használhatjuk: némi pénz fejében megtudhatjuk, hogy a vizsgált tárgy valójában micsoda. Célszerű a számunkra ismeretlen tárgyakkal (de az sem baj, ha minddel) elvégezni.

Az ENCAMP menü

SAVE: Játékállás kimentése. Külön lemezt kell használni erre a célra, egy oldalra csak egy állás kerülhet.

VIEW: Megegyezik az iménti VIEW-nál elmondottakkal.

MAGIC: A varázslók menüje. A varázslókkal kapcsolatban tudnunk kell, hogy tudásukat különböző varázslatokkal gyarapíthatják, amelyeket a megtalált tekercseken lévő varázsszavak elolvasásával lehetséges (persze ezt nem árt előbb egy boltban azonosítani, hogy tudjuk, mit fog művelni...). CLERIC csak CLER SCROLL-t, MAGIC USER csak MU SCROLL-t tud olvasni. Ha egy tekercsen nincs ott a neve után, hogy hány szó van rajta, akkor pillanatnyilag nem tudjuk használni, tehát egy boltban mindenképpen ID-t kell kérnünk hozzá! A szükségesnek ítélt varázslatot a varázsló felírhatja a varázskönyvébe (ilyenkor az az írásról eltűnik). Az új varázslatokat a varázslónak először tanulnia kell a könyvéből (MEMORIZE) és csak azután alkalmazhatja (CAST). Ajánlott a következő sorrend: válasszuk ki az összes varázslónknál a megtanulandó szavak listáját, jelöljük ki az írásokból azokat a szavakat, amiket beírunk a varázskönyvbe, pihenjünk. A varázslatokat a mágusok szimultán tanulják.



CAST: Egy már megtanult (MEMORIZE) varázslat alkalmazása. Ki kell választanunk, hogy melyik varázsló milyen varázslatot használ és melyik karakter a varázslat célpontja.

MEMORIZE: Ki kell választanunk, hogy melyik varázsló tanul, majd megkapjuk az általa összeszedegetett varázslat-"receptek" listáját és ebből ki kell választanunk, hogy melyiket kell betanulnia. A különböző szintű varázslatokból csak megadott számút tanulhat meg a varázsló (ezt egy listán közli a program).

SCRIBE: Ha a varázslónál megfelelő írás van, akkor azt felírhatja a könyvébe (természetesen, ha már ismeri a varázslatot, akkor ez nem történik meg). Ha egy ilyen írást USE-olunk (szépen, jól, magyarul...), akkor a varázsló felolvassa a varázslatot és így varázsol (ld. ITEMS). Harc közben ez különösen a hasznunkra lesz.

DISPLAY: Ha egy varázsló varázsolt valamit egy karakteren, akkor ezzel megnézhetjük, hogy mi volt az.

REST: pihenés.

REST: Pihenés. Meg kell adnunk, hogy mennyit pihen a társaság. Nem lenne egy túl fontos cselekedet, de néha szükségünk lesz rá, mert a varázslókkal ilyenkor lehet új vagy "elfelejtett" varázslatot megtaníttatni. A program automatikusan bejegyzi a tanuláshoz szükséges időt (ezt növelhetjük, de ne csökkentsük!). Ha 24 órán keresztül pihenünk, akkor az egész csapat gyógyul +1 HIT POINT-ot.

ALTER: néhány dolog megváltoztatására szolgáló almenü.

ORDER: A karakterek sorrendjének a megváltoztatására szolgál. Ez nagyon fontos! Lehetőleg a harcosokat, az erős figurákat tegyük előre, a varázslókat pedig hátra, hogy a harc közben nyugodtan varázsolhassanak.

DROP: Valamelyik karaktert kirúghatjuk a társulatból, pl. ha valamilyen varázslat miatt teljesen használhatatlanná vált.

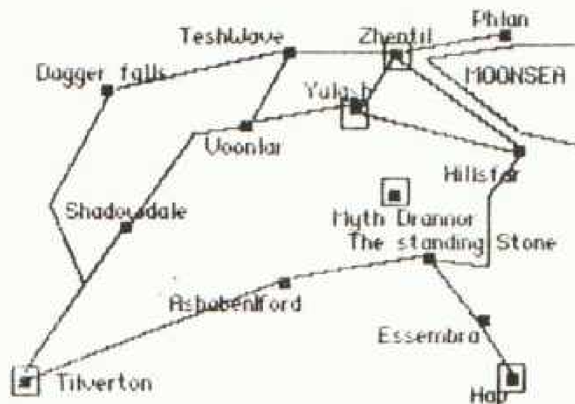
SPEED: A kiírás és a harc sebességének a beállítására szolgál. Ha a harcban már nagyon erősek vagyunk, állíthatjuk nullára, de általában célszerűbb az 1 használata.

ICON: Itt állíthatjuk be, hogy karaktereink hogyan nézzenek ki harc közben. A könnyű megkülönböztethetőség végett célszerű eltérő alakokat és színeket használni. Az almenü használata értelemszerű, most nem foglalkozunk vele.

PICS: Kikapcsolhatjuk a szörnyek megjelenítését. Gyorsabb lesz a program, de kár a szép képekért...

FIX: Gyógyítás a CLERIC varázslattal. Néhányszor ki kell választani és a társulat felgyógyul (az idő persze jócskán telik). Ekvivalens a **POOL OF RADIANCE**-ból a CURE LIGHT WOUNDS-szal – erre is érvényes, hogy ne alkalmazzuk ellenséges területen, mert meg fognak támadni bennünket.

Városi menük



A városok különböznek egymástól: van olyan hely, ahol az alábbi menüt egyszerre megkapjuk, de van olyan is, ahol ezek szét vannak szórva (pl. Tilverton)

INN: Beszállásolás. Az ENCAMP megfelelője városban.

SHOP: Az almenüjében különféle bizniszeket bonyolíthatunk le. Háromféle bolt van, de kettőre van igazán szükségünk (Mágusok Boltja, azaz MAGIC SHOP és a fegyverüzlet):

BUY: A kiválasztott karakterrel megvásárolhatunk valamit a felsorolt listából.

VIEW: Ugyanaz, mint az eddigi VIEW-k.

TAKE: Ha a csapat összedobja közösbe a pénzét, akkor az aktuális karakterrel elvehetünk ebből egy összeget.

POOL: A csapat összdobja a pénzt valamilyen tárgy megvásárlására.

SHARE: A POOL-lal összedobott pénz szétosztása. Vigyázat, ha túl sok tárgyat adunk el, esetleg nem tudják a karaktereink elvinni az összes pénzt! Kilépés előtt feltétlenül osszuk el a pénzt, különben a boltban marad.

APPRAISE: A kiválasztott karakter felbecsülteti a nála lévő gem-eket vagy ékszereket. Ezután eldöntheti, hogy eladja vagy sem. Ezt a műsort templomokban is eljátszhatjuk.

HALL: Itt tanulhatnak karakterosztályaink a szintugráshoz, ha tapasztalati pontjaik elérték az ehhez szükséges értéket. Néhány manipulációs lehetőséget is kapunk, de ha tanítani akarjuk valamelyik karakterünket, akkor válasszuk a TRAIN CHARACTER opciót.

TEMPLE: A templomokban pénzért gyógyítanak. Ha egy karakterünket olyan károsodás éri, amely ellen a varázslóink nem tudnak semmilyen hatásos varázslatot (például kővé válnak vagy úgy meghalnak, hogy egy RAISE DEAD sem segít rajtuk), akkor némi pénz lefizetése esetén itt meg tudják gyógyítani őket.

BAR: Kocsma. Tök jó hely: piálhatunk, lazíthatunk és a bárdok meséit hallgathatjuk. A meséket egy számmal azonosítja a program (benne vannak a gyári példányhoz adott könyvben).

Harc



Harc helyett esetleg másik alternatívához folyamodhatunk, amikor meglátjuk az ellenfelet:

COMBAT: Támadás.

WAIT: Megvárjuk, hogy mit csinál a másik fél.

FLEE: Elpucolunk – bár ez nem mindig sikerül...

ADVANCE: Közelítés. Ez főleg akkor célszerű, ha támadni akarunk, de varázslók is vannak közöttük.

PARLAY: Csevegés. Ki kell választanunk a beszélő karaktert és azt, hogy milyen stílusban fog társalogni – általában a szép, a ravasz és a szelíd beszéd vezet a legjobb eredményre.

A harc egy meglehetősen bonyolult menürendszerrel vezérelhető. Az összecsapás menetekre (körökre) van felosztva, egy körben sorra kerül az összes aktív karakterünk és az ellenfél összes figurája is. Harc közben az alábbi menüt használjuk:

MOVE: Karakter mozgatása. Az alsó sorban látható, hogy ebben a körben hány lépést tehet. Ha nekimegyünk az ellenfélnek (akár kézifegyver van nálunk, akár üres a kezünk), az támadást jelent. Ha ezt a társulatunk egy másik karakterével akarjuk megcsinálni, akkor a program érdeklődik, hogy tényleg meg akarjuk-e támadni (ez az eshetőség nincs kizárva...).

VIEW: A már ismertetett VIEW-k használata, használatával fegyvert is cserélhetünk.

AIM: A megtámadandó ellenfél kijelölése. Ha az aktuális karakter kézifegyvert használ, akkor a célpontnak egy szomszédos pozícióban kell állnia. A NEXT és PREV alpontokkal sorban választhatunk a célpontok között, a MANUAL ugyanez a klaviatúráról vagy joystickról. A TARGET-tel véglegesíthetjük a választást (ez egyébként más almenüknél is előfordulhat, például varázslásnál). Ha billentyűzetről játszunk, akkor az '1' a fel, majd 45 fokonként, az óramutató járásával megegyező sorrendben jön a többi irány (tehát a páros számok az átlós irányok). Hajító- vagy lőfegyver esetén ugyanígy jelölhetjük ki a célpontot, de annak nem kell feltétlenül szomszédos pozícióban lennie (sőt, ha közvetlen mellettünk van a célpont, akkor nem is lehet ellene hajítófegyvert használni!).

USE: Az aktuális karakter ITEMS-menüjére kerül az irányítás. Fegyvert válthatunk, vagy a varázslónk felolvashat egy tekercsről egy varázslatot (ekkor a varázslat azonnal végrehajtásra kerül). Ha a varázslónk a jelenlegi körben már találatot kapott, akkor a sebével van elfoglalva. Ezzel a funkcióval tudjuk használni a varázspálcákat (valamely ismert varázslatot produkálják), a gyógyító, láthatatlanná tévő, stb. szereket is. A legtöbb varázslatnál meghatározott célpontra is szükség van, amelyet az AIM-hez hasonlóan kell megadnunk.

CAST: Varázslat használata. Ezzel csak azokat a varázslatokat használhatjuk, amelyeket a MEMORIZE-zal már betanult a varázslónk (ezeknek a listájából választhatunk). A varázslat hatása néha csak időkésleltetéssel jelentkezik (talán egy nagy levegőt vesz a mormoláshoz a fickónk...) és ha ez alatt az idő alatt az ellenfél esetleg bevisz neki egy találatot, a varázslat már nem kerül alkalmazásra (a nagy lélegzetvételből nagy káromkodás születik...). Ugyanez igaz az ellenséges varázslókra is – ha vannak az ellenséges csapatban ilyenek, akkor igyekezzünk minél előbb kinyírni ezeket, mert nagyon kellemetlen dolgokat művelhetnek karaktereinkkel...

TURN: Ezt CLERIC csinálhatja a kísértetekkel. A "TURNED kísértet" igyekszik elpucolni a tetthelyről (tán megszédült a TURN-től?).

QUICK: A karakter vezérlésének átadása a programnak. Ne nagyon használjuk, mert a program kamikaze-módszerrel játszik, tekintet nélkül a veszteségekre. Ha harc közben megnyomjuk a 'Q' billentyűt, akkor a program az egész csapat felett átveszi az irányítást, 'M' megnyomása esetén a varázslók agyba-főbe varázsolni kezdenek (mindkét állapot a 'SPACE'-szel megszüntethető).

Rambo III. C64

Az örökélethez először is egy RESET, majd POKE 25446,76: POKE 2544,234, végül pedig a SYS 2527 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

DONE: További parancslehetőségek, amelyek az alábbi pontokat tartalmazzák:
GUARD: A karakter kézifegyverrel őrködik a pozíciójában és ha ellenség lép mellé, akkor azt megtámadja.
DELAY: Türelem! A karakternek nem most adunk parancsot, hanem később (de még ebben a körben!).
QUIT: A karakter ebben a körben már nem csinál semmit.
BANDAGE: Ha valamelyik karakter súlyosan megsebesül (YOUR TEAMMATE IS DYING), ezzel bekötözhetjük (a kuruzslás általában elhalasztható a harc végére).
SPEED: A sebesség változtatása, megegyezik az ENCAMP-menü ALTER SPEED funkciójával).

A harc végén CONTINUE BATTLE? (Folytatod a harcot?) kérdést kapunk. Igenlő válasszal időt nyerhetünk kötözésre vagy a karakterek gyógyítására.
A harc után (ha győztünk...) általában elszórt tárgyakra bukkanhatunk a csatatéren, amelyeket a TAKE funkcióval jólnevelt hullarablóhoz méltóan összeszedegethetünk. A POOL és a SHARE (közös illetve egyéni tulajdon) a már ismertetett módon működnek. Ha volt az ellenséges csapatban valamilyen nevezetesebb kalandor, akkor az ő tárgyaira egy kupacban fogunk rálelni. Persze a gyűjtögetéskor a fontosság szerint rangsoroljuk a tárgyakat: egy scroll-nak valószínűleg nagyobb hasznát láthatjuk (és az értéke is nagyobb!), mint mondjuk egy rövid kardnak.

Tárgyak

A tárgyakkal kapcsolatban több fontos, általános jellegű tulajdonságról kell szót ejtenünk. Egy tárgy lehet "normális" vagy valamilyen módon átkozott. Ha egy átkozott tárgyat READY-be teszünk és megpróbáljuk kikapcsolni, akkor az IT'S CURSED üzenetet kapjuk – ez esetben a REMOVE CURSE varázslat segít. A tárgyak másik fontos tulajdonsága az osztály, ami általában csak a boltokban kapott ID funkcióval állapítható meg. Minél nagyobb a + után álló érték, annál erősebb a tárgy. Ez az ellenségben okozott kárból is lemérhető – egy olyan fegyver, ami egy másiknál kisebb erejű, de jobb osztályú, az ellenségben nagyobb kárt fog okozni! A tárgyak főbb jellemzői közé tartoznak még, hogy egy- vagy kétkezes szerszámok. Ezt harc közben megtudhatjuk onnan, ha megpróbálunk egy kétkezes fegyvert READY-be tenni, akkor TOO MANY HANDS üzenetet kapunk. Egyes tárgyakat csak a megfelelő karakterosztály (FIGHTER, THIEF, stb.) használhat (ugyanazon az alapelven, mint ahogy csak varázsló varázsolhat). Ha a karakterhez nem passzol a tárgy használatára engedélyezett osztály, akkor READY kísérletnél a WRONG CLASS üzenetet kapjuk.

A fontosabb kézifegyverek:

LONG SWORD: hosszú kard. Ezekből elég jó osztályúakat szerezhetünk (ha megtaláljuk őket). Egykezes fegyverek, a harcos és a tolvaj forgathatja igazán sikerrel.
TWO HANDED SWORD: kétkezes kard. Nem nagyon kapunk jó osztályúakat, szóval nem kell használnunk.
MACE és FLAIL: buzogány és cséphadaró. A CLERIC egykezes fegyverei, a FLAIL a jobb.
QUARTER STAFF: bűvészpálca. A mágus fő fegyvere.

Hajító- és lőfegyverek:

BOW+ARROW: íj és nyíl. Kétkezes fegyver, az ARROW-t is READY-be kell tenni.
DART: dobónyíl. Az egyszerű változat gyűjthető JOIN-nal, de van egy speciális DART is – ez a DART OF HORNEST NEST. Utóbbit harcok után találhatjuk vagy a MAGIC SHOP-ban vásárolhatjuk meg. Érdemes minél többet beszerezni belőle.
JAVELIN: gerely. Ebből is van egy speciális változat, a JAVELIN OF PIER-CING (beszerzés u.a. mint az előbbinél).
SLING, STAFF SLING: csúzli. Nem kell hozzá töltény – a karakter felkap egy követ és durr! Egyébként a tolvaj kedvenc fegyvere.
CROSSBOW: számszeríj, töltenye a QUARREL. Gyengébb, mint a BOW, de a játék vége felé lelhetünk egy LIGHT CROSSBOW-t +5-tel és hozzá áldott nyilakat – ezzel majdnem 100% a találat valószínűsége (varázslót is könnyen kinyiffanthatunk vele).

Védő felszerelések:

SHIELD: pajzs. Egy kezet foglal, +2-t is könnyen lelhetünk belőle.
MAIL: páncéling. Eltérő súlyúakat lelhetünk, nem szükséges kéz hozzá. Az erősebbekkel a karakter nehezebben mozog, viszont nagyobb biztonságban van a támadásokkal szemben. A legerősebb a PLATE MAIL (+3), de megteszi a BANDED MAIL is (+2).
CLOAK OF DISPLACEMENT: láthatatlanná tévő öltözet, az ellenfelek nehezebben találják meg az ebbe burkolózott fickónkat. Értelemszerűen a legsebezhetőbb karakterünkkel viseltessünk ilyet.
ARMOR: páncéling. Elég sok van belőluk, a tolvaj előszeretettel használja a LEATHER ARMOR-t.

Egyéb fontos felszerelések:

POTION OF EXTRA HEALING: nagyon erős gyógyító létyó. Háromszor használható (USE), akkor elfogy.
POTION OF GIANT STRENGTH: egy másik létyó, ami nagyon nagy erőt ad. Csak egyszer használható.
POTION OF SPEED: gyorsító (**Nem ekvivalens a vodka néven közismert POTION-nal – CoVboy**), amelynek elfogyasztásával a karakter olyan gyors lesz, hogy harc esetén minden körben kétszer léphet.
POTION OF INVISIBILITY: láthatatlanná tévő ital. A fogyasztóját nem nagyon éri támadás harcban (viszont könyvet írhat róla H.G.Wells), de a hatás csak időleges.
WAND OF ...: varázspálcák. Különböző varázslatokat művelhetünk velük (a WAND OF DEFOLATION például a zöld szörnyek ellen való). Mindegyikben csak meghatározott számú töltet van, viszont nemcsak a varázslók, hanem bármelyik karakter használhatja őket.
RING OF ...: talizmánok. READY-be téve bizonyos védelmet (PROT) biztosítanak viselőjének.
SCROLL (OF PROT PARALYZATION): Bármelyik karakter elolvashatja, akit ezután nem lehet megbénítani.
GAUNTLETS OF THIEVERY: ez a kesztyű nagyon hasznos a tolvajnak, mert ügyesebb lesz tőle.
BRACERS AC ...: speciális karkötők. Minél kisebb az AC után álló szám, annál jobb. Ezeket ellenséges varázslóktól szerezhetjük be, csata utáni hullarablás útján. Egy BRACERS AC4-ért 9.000 aranyat kaphatunk.

Butcher Hill C64

Az egyes szinteken más CHEAT-ek aktivizálásával tehetjük könnyebbé a játékot: Level 1 - RATTLE AND HUM, Level 2 - WIDEAWAKEINAMERICA, Level 3 - JOSHUATREE. Az adott szinten gépeljük be a megadott karakterláncot.

Varázslatok

A varázslatok beszerzésének, megtanulásának és alkalmazásának módjáról valamint a varázslók fejlesztéséről már esett szó az eddigiekben. A varázslatokat a játékban csak a CLERIC és a MAGIC USER alkalmazhatja (pontosabban a RANGER osztály is használhat varázslatokat, de mivel azt itt kéne generálni, mert a más játékból "áthozott" karakterek között nincs ilyen osztály, meg is kéne erősödnie — tehát nem nagyon éri meg a fáradságot). A varázslatokat két csoportra oszthatjuk: támadó és védő/gyógyító varázslatok, ezen belül a célpont lehet egy meghatározott terület, karakter(ek) vagy maga a varázsló. Az alábbiakban szintek szerinti sorrendben felsoroljuk a két varázslóosztály által alkalmazható varázslatokat, az általunk fontosabbnak ítélteket **vastagított** betűvel szedtük:

CLERIC varázslatai

1. szint

BLESS: Áldás. A megáldott karakter jobban fog harcolni.
CURSE: Átok. Az elátkozott ellenség gyengébb lesz a küzdelemben.
CURE LIGHT WOUNDS: A könnyű sebek gyógyítása. A kiválasztott karakteren (ennek a CLERIC-kel szomszédos pozición kell lennie!) néhány HIT POINT-nyi gyógyulás lesz tapasztalható.
PROTECTION OF EVIL/GOOD: Védelem a Jó/Rossz ellen. Nem sok értelme van, célszerűbb agyonverni az ellenséget.
RESIST COLD: Védelem a hideggel való támadás ellen (érdekes módon sem a **POOL OF RADIANCE**-ban, sem a **CURSE**-ban nem támadtak még soha hideggel az ellenfelek...)

2. szint

FIND TRAPS: Csapdák keresése. A számunkra gyártott csapdákat — esetleg — elkerülheti a csapat.
HOLD PERSON: Három célpontra lehet használni. Ha sikerül a varázslat, akkor a célpont több körre megbénul (PARALYSED, HELPLESS). Ilyenkor már nem lesz nehéz valamilyen kézi- vagy dobófegyverrel kizavarni az életből.
RESIST FIRE: Védekezés a tűzzel való támadás ellen. Általában nincs rá idő.
SILENCE 15' RADIUS: Hatástalanít(ana) egy varázslatot, de általában nem sikerül.
SLOW POISON: Ha valamelyik karakterünket megmérgezték, lassítja a méreg hatását.
SNAKE SHARM: Kígyóbűvölés, a CURSE-ban nincs jelentősége.
SPIRITUAL HAMMER: A CLERIC kezébe varázsol egy kalapácsot.

3.szint

CURE BLINDNESS: Megvakult karakter gyógyítása.
CAUSE BLINDNESS: A célpont megvakítása.
CURE DISEASE: Rothadás gyógyítása (itt nincs jelentősége)
CAUSE DISEASE: A célpont elrothasztása (itt nincs jelentősége)
DISPEL MAGIC: Valamilyen ellenünk irányuló varázslat hatásának megszüntetése. Esetleg ajtókat is kinyithatunk vele, ha azok már más módon nem akarnak feltárulni.
PRAYER: A pap imát mormol és a karakterek ettől jobban fognak harcolni.
REMOVE CURSE: A varázslat megszüntetése valamelyik megátkozott karakterünkön.
BESTOW CURSE: A varázsló valami varázslattal hirtelen elátkozza a célpontot.

4. szint

CURE SERIOUS WOUNDS: Komoly sérülések gyógyítása a szomszédos mezőn álló karakterünkön.
CAUSE SERIOUS WOUNDS: Komoly sérülések okozása a szomszédos mezőn álló ellenfélen.
NEUTRALIZE POISON: Méreg semlegesítése.
POISON: A szomszédos mezőn álló ellenséges karakter megmérgezése. Nem mindig érvényesül.
PROTECTION FROM EVIL: Védelem a gonosz ellen egy 2*2-es négyzeten.

5. szint

CURE CRITICAL WOUNDS: Nagyon súlyos sérülések gyógyítása egy szomszédos pozíción álló karakteren.
CAUSE CRITICAL WOUNDS: Nagyon súlyos sérülések ejtése egy szomszédos pozíción álló ellenfélen.
DISPEL EVIL: Ördögűzés.
FLAME STRIKE: Villámcsapás. Nagyon erős támadó varázslat, a célpont alaposan megég.
SLAY LIVING: Nagyon erős támadó varázslat. Ha sikerül, ki is nyírja az ellenfelet.

A MAGIC USER varázslatai

1. szint

BURNING HANDS: "Lángoló kezek". A szomszédos mezőn álló célpontot megégeti egy csöppet.
CHARM PERSON: Elvarázsol egy ellenséget, aki a továbbiakban mellettünk harcol (a neve sárgáról kékre vált).
ENLARGE: Megnöveli a célpontot. Ha van egy nagyon erős, de kicsi célpont, akkor ezután nagyobb lesz rajta a találat valószínűsége.
REDUCE: Az előző varázslat fordítottja, csökkenti a célpontot (értelemszerűen saját karakteren alkalmazandó).
FRIENDS: Erősíti a csapat barátságát.
MAGIC MISSILE: Támadó varázslat, de ennél jobb, ha inkább beszerzünk egy WAND OF MAGIC MISSILES-t és azt használjuk helyette — azzal akár ellenséges varázslókba is belefojthatjuk a szuszt.
PROTECTION FORM EVIL/GOOD: Ugyanaz, mint a CLERIC hasonló varázslata.
READ MAGIC: Varázslat felolvasása. Ezután a scroll-okról vagy a varázskönyvből következhet egy varázslat felolvasása.
SHIELD: Pajzs a varázsló körül.
SLEEP: A **POOL OF RADIANCE** egyik leghatásosabban alkalmazható varázslata, de a **CURSE**-ban sosem sikerül. Egy 3*3-as területen elaltatná az ellenfeleket (így meg nem lenne túl nehéz kinyírni őket).

2. szint

DETECT INVISIBILITY: Megszünteti egy ellenség láthatatlanságát.
INVISIBILITY: Láthatatlanná teszi valamelyik szomszédos mezőn álló karaktert.
MIRROR IMAGE: A varázsló megkettőződik, így a felére csökken annak az esélye, hogy eltalálják.
RAY OF ENFEEBLEMENT: Támadó varázslat, gyengíti az ellenfelet.
STINKING CLOUD: Bűzfelhő gerjesztése egy 2*2-es területen lévő ellenfelek köré. Szerencsés esetben a megtámadott figurák teljesen megbénulnak!
STRENGTH: Erő. Táborverés után használható.

3. szint

BLINK: Csillogás. A varázsló fényleni kezd és így nehezebben találják el.

DISPEL MAGIC: Valamilyen varázslat megszüntetése. Megegyezik a CLERIC hasonló varázslatával, viszont 3*3-as területen.

FIREBALL: Az egyik legjobb támadó varázslat. Célozzunk meg egy olyan területet vele, ahol jó sok ellenséges karakter van, de saját karakterünk a képernyőn nem látszik. A képernyőn látható összes ellenség nagyon összeég.

HASTE: Ha nagyon erős ellenfélbe botlunk, de van időnk az alkalmazására (mert több varázslónk is van), akkor célszerű bevetni. Ettől a karaktereinkre minden menetben kétszer kerül a lépés sora. A hatása érintőlegesen terjed, szóval célozzuk meg a csapat közepét.

INVISIBILITY 10' RADIUS: Láthatatlanná tehetjük több emberünket (ami összecsapásban nem egy hátrány). Vigyázat, ha rosszul célzunk, akkor esetleg ellenséget is láthatatlanná teszünk.

HOLD PERSON: Hasonló a CLERIC varázslatához, de ezzel 4 célpontot jelölhetünk ki és nagy valószínűséggel sikeres is lesz.

LIGHTNING BOLT: Villámcsapás, az egyik legjobb támadó varázslat. A megcélzott ponton villám keletkezik és megadott irányban haladva végigveri az ellenséget (falról visszapattan), majd ugyanezt megcsinálja még egyszer.

PROTECTION FROM EVIL/GOOD 10' RADIUS: Ugyanaz, mint az eddigi ilyen típusú varázslatok, csak egyszerre több karakterünket lehet vele védetté tenni.

PROTECTION FROM NORMAL MISSILES: Egy karaktert tehetünk védetté vele. Nem lényeges.

SLOW: 5 karakter átmérőjű körben lelassítja a célpontok mozgását.

4. szint

CHARM MONSTERS: Hasonló a CHARM PERSON-hoz, de ezzel különféle szörnyeket állíthatunk a mi oldalunkra. Négy célpontot lehet neki kijelölni, általában az első sikeres is szokott lenni.

CONFUSION: Elég nagy területen megszédíti az ott levő ellenségeket. Ez néha odáig is fajulhat, hogy 1-2 körre hozzánk pártolnak.

DIMENSION DOOR: Dimenziókapu, a varázsló a csatatér tetszőleges pontjára helyezheti magát.

FEAR: 6*3 területen félelmet bocsájt az ott lévőkre, akik megpróbálnak elmenekülni a csatatérről (saját karaktereink ne kerüljenek a szórásba!)

FIRE SHIELD: Pajzs a varázsló körül tűzzel vagy hideggel való támadás ellen.

FUMBLE: A célpont megbénítása. Hatása attól is függ, hogy a célpont milyen erős.

ICE STORM: Jégvihar egy 5+5-ös területen.

MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY: A varázslat után a varázsló nagyjából sebezhetetlenné válik (bár olyan erős ellenfél, mint Tyranthraxus kinyírhatja).

REMOVE/BESTOW CURSE: Megegyezik a CLERIC hasonló varázslataival.

5. szint

CLOUD KILL: Mérgező felhő egy 3*3-as területen.

CONE OF COLD: Jégkúp. Hasonló az ICE STORM-hoz, de a varázslónál kezdődik a hatása.

FEEBLEMIND: Varázsló agyának eltompítása (csak akkor tud varázsolni, ha van nála scroll).

HOLD MONSTERS: 4 szörny megbénítása.

Az iméntieken kívül még számos dolgot el lehetne mondani a játékról, de elegendő méretre viszont csak a gyári kézikönyv biztosít megfelelő kereteket, nem pedig a mi 6-7 oldalas kis ismertetőnk. Egyébként a játék jellegéből adódóan nem is lehet lépésről-lépésre receptet adni, hiszen szélsőségesen a játékoson áll, hogy a történet hogyan alakul. Természetesen azért szolgálunk néhány tippel (összevissza, ami eszünkbe jutott) és némely térképekkel:

- Célszerű mindig átkutatni mindent, sok értékes információra és kincsekre lelhetünk.
- Legyünk udvariasak! Ha információt kapunk, köszönjük meg szépen (hehe, jó kisfiú...), ha segítségünket kérik, akkor általában érdemes segítenünk. Általában ne hazudjunk!
- A játékhoz való hozzállás nagyon egyszerű: csupa nagyszerű, jószívű csóka, akik azért nem hagyják, hogy átverjék őket. A játék vége felé jön egy fickó, akinek a bandájával (remélhetően) már előzőleg barátságot kötöttünk. El akar csábítani bennunket egy részfeladat megoldásához – ha vele megyünk, akkor sajnos orvul megtámad, mert ez egy alakváltoztatásra képes szörny. Ha nem megyünk vele, akkor elindul egyedül, majd hamarosan egy nagy ordítást hallunk...
- MAGIC SHOP Zhentil Keep-ben és Dagger Falls-ban van. Az utóbbi helyen SEARCH AREA-val keresni kell és nem áll rendelkezésre azonnal, csak néhány megoldott feladat után.
- Tilverton-ban nézzünk alaposan körül (keressük fel az öreget a templomban, a Sage-t, stb.). Ja, feltétlenül verjük szét a kocsmáros arcát, mert bunkó módon vizezi a sört...
- Ha a gonosz erők parancsára kell támadnunk (bilincseinkből kifolyólag) és felkínálják nekünk a megadást, akkor fogadjuk el, hiszen nem mi akarunk harcolni a megtámadottakkal. Persze ha valami bugris próbál sápot húzni belőlünk, akkor nyugodt lélekkel mészároljuk le...
- Ha erős ellenfélbe botlunk, akkor játsszunk mi is agresszíven és varázsolgassunk derekasan, viszont ne pazaroljuk az erőinket (a jó fegyvereket és varázslatokat) mindenféle sarki lamerekre, akiket félálomban is nyugodtan puszta kézzel agyonverünk.
- Harcban általában célszerű a támadást koncentrálni, vagyis valamelyik ellenséget addig csépelni, míg ki nem nyiffan. Persze ha az ellenfél csapatában több varázsló is van, akkor azokat jobb egyszerre támadni, nehogy valami csúnyát varázsoljanak itt nekünk. Nagyon jók ilyenkor a területet támadó varázslatok, mint pl. a FIREBALL, ICE STORM, stb.
- A játék vége felé célszerű az összes város környékét átkutatni...
- Nagyon veszélyes ellenfelek: BLACK DRAGON (csúnya sárkány, tüzet köp), DRACOLICH, MEDUSA (gázfelhőt fúj, amelytől a karakter kővé változik), HELL HOUND (egy másik lángszóró), RAKSHASA (egy bolond varázsló, akit nagyon nehéz elvarázsolni), BEHOLDER (egy másik nagyon erős varázsló), és e legfőbb súlyos egyéniség: TYRANTHRAXUS.
- Ashabenford-ban vigyázzunk, mert a PROTECTOR egy DRACOLICH!
- Myth Drannor-ban a keleti részen van egy kripta, itt a csontokat tegyük vissza a helyükre! Egyébként többször találkozhatunk hullarabló szörnyekkel, a csontvázakat temessük el újra (REBURY).
- A SILK jelet nyugodtan elfogadhatjuk.
- Yulash-ban barátokat és infokat szerezhetünk, ha kinyírjuk a Zhentilből jött kémeket.

Ezenkívül még egy nagyon hasznos info, egy cheat! Az alábbiakban ismertetett módszerrel nagyon erős karaktereket barkácsolhatunk, amelyeket csak nagyon ritkán talál el az ellenség, viszont mi egy támadási hullámban legyilkolhatunk akár 5-6 Tűzóriást is. A legrosszabb AC -50 körül lesz, de a legjobb elérheti a -100-at is (!!!). Karaktereink általában 50-60 pontos találatokat visznek be, de elérhetünk akár 100-as ütést is. Egy fontos figyelmeztetés: ha ezt a módszert használjuk, akkor minden sikeres akció után mentsük ki a játékállást, mert nagyon meglepő lesz, amikor a számlálók túlcsordulnak... A módszer egyébként nem az illegális törésekből adódott, inkább gyaníthatóen egy kis programhiba – a gyári kézikönyvben egészen bizonyosan nem történik róla említés! Azt a lehetőséget

aknázzuk ki, hogy a "több példányos" tárgyakat felezni lehet (HALVE). A jelenség a következő: ha a több példányos tárgyakat felezgetjük és a listánk betelik, akkor a kiválasztott menüpont "átzuhan" a JOIN-ra; ha most még egyszer megnyomjuk a '**RETURN**'-t, akkor az aktuális tárgy még egyszer feleződik (ha lehet!) és az egyik rész "felkerül" az első tárgyra. Ilyenkor egy új tárgyat kapunk, általában új névvel. Az új tárgy a régi tulajdonságait "örökli", tehát ha egy kardból gyártottunk valamit, akkor az még továbbra is használható kardként. Attól függően, hogy mit "tettünk fel" a tárgyra, erősödik vagy gyengül (READY-be téve ellenőrizhetjük az AC és DAMAGE értékeken). Az ilyen módon "elvarázsolt" tárgyak értéke általában nullára csökken a boltosok szemében és további kellemetlenség, hogy annyira nehézzé válik, hogy a karakter túlterheltté válik tőle és harc közben alig bírja vonszolni magát. Mivel a program "hiányosan" kezeli a listát, először az első helyre kell beimádkozni azt a tárgyat, amelyet meg akarunk berhelni egy kicsit — kövessük az alábbi módszert:

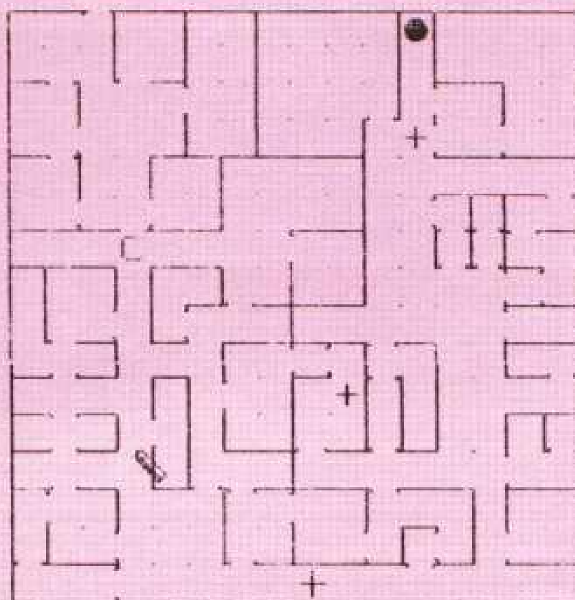
1. Osztogassunk egy több példányos tárgyat addig, amíg a lista betelik vele. Ekkor a HALVE átvált JOIN-ra. Most lépjünk ki a felezésből.
2. Adjuk át a lista elején álló tárgyat és az elvarázsolandó tárgyat az egyik karakternek.
3. Váltsunk át egy másik karakterre és adjuk vissza a tulajdonosának először azt a tárgyat, amelyik az első helyen volt, majd pedig azt, amelyikkel berhelni akarunk. Váltsunk vissza az eredeti játékosra — az elvarázsalandó tárgy az első helyen van (az első tárgyra kerül fel az utolsó, listabetelés után felezett tárgy).
4. Az előzőleg felezgetett tárgyakat vonjuk össze a JOIN-nal.
5. Ismét kezdjük el a felezést, de most már ne hagyjuk abba — ha betelt a lista, felezzünk meg egy 2 darabos tárgyat, hogy az első tárgyra biztosan csak 1 db tárgy kerüljön fel.

A leírtakból következik, hogy ez a műtét minden olyan tárggyal elvégezhető, amiből több van — fel, fel berhelői a földnek! Mindenki próbálkozhat, hátha sikerül valamilyen megastuffot generálnia a módszerrel (ékszereket ne tegyünk fel)! Leírjuk azért néhány saját próbálkozásunkat is:

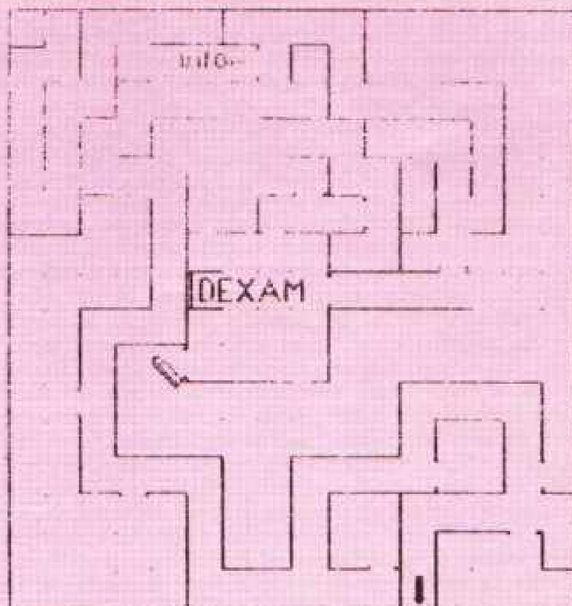
— n VIAL OF HOLY WATER bármelyik vegyesboltban beszerezhető, a felezgetésével CARPET (szőnyeg) jön létre. Az elvarázsolt tárgyat legyengítette, valamint kissé nehéz lett tőle. Igen meglepő lehet egy ellenfélnek, ha harc közben egy szőnyeggel hadonászunk előtte...
— n VIAL OF OIL is vegyesboltban szerezhető be, felezgetésével OIL INCENSE jön létre. Ha minden igaz, Yarash egyik kincseskamrájában van egy INCENSE is. Talán ezzel kéne kipróbálni?
— n ARROWS(+ 1) a boltban is beszerezhető, de harcban is zsákmányolható. Felezgetésével BAG-et kapunk (kettő már túlsúlyt okoz).
— n HOLY SYMBOL beszerezhető Wealth városrészben a templomnál és Podol Plaza-n. A vele elvarázsolt tárgy feljavul, de nem lesz nehezebb — szóval szerezhetünk néhányat belőle...
— n POTION OF HEALING felezgetése után a vele elvarázsolt tárgy EXTRA HEALING AMULET-té válik. Fordítás talán nem szükséges, viszont nagyon nehéz...
— egy véletlenül elvarázsolt SHIELD miatt az egyik játékosunk extra tulajdonságra tett szert: a harc közben kapott találatai maguktól gyógyultak, ha a következő körben nem kapott találatot (mint a Troll-ok).

Hát ennyi lett volna a **CURSE OF THE AZURE BONDS** leírása, pontosabban használati utasítása. Néhány dologról azért még szót kell ejtenünk: C-64 (6 lemezoldal, szóval nincs kazettás verzió!) és IBM PC változatról tudunk, Amigáról nem. A programban némi gyári védelem is akad: ez a POOL OF RADIANCE-ból már ismerős dupla kódtárcsa, amelyre betöltésnél és a térképen való mászkálásnál szokott rákérdezni a program. Néhány törésből ezt jótét lelkek már kiirtották (a kérdésre '**SPACE**' megnyomásával továbbmehetünk), néhányban azonban még megvan. Kódtárcsát nem közlünk, mert jön a **US GOLD** és eszközöl rajtunk egy LIGHTNING BOLT-ot — inkább mindenki szerezzen be egy jó törést.

Nem marad más hátra, mint sok cseresznyét kívánni a vállalkozó kedvű játékosoknak, valamint köszönetet mondani **Török Tibor**, budapesti olvasónknak a leírásban nyújtott segítségéért. Pontosabban ő készítette a leírást, mi csak "megfésülgettük" kissé...



YULASH. +: veszely
c: checkpoint
•: pit



Dexam's Maze

FUTURE WARS (Time Travellers) • Delphine



"Áldott legyen a **Sierra on Line** neve és az összes **QUEST**-je!" – kezdhetnénk a **FUTURE WARS** ismertetését, mert körülbelül ezt a programot kapjuk eredményül, ha összemixeljük mondjuk a **SPACE QUEST III**-at és a **ZAK**-ot. Ugyanaz a mély lírai mondanivaló... A kerettörténetet a játékhoz az introja adja meg: rémületesen avantgarde zene kíséretében egy repülő csészealj ereszkedik le egy földi erdőbe és rövid tűzpárbajt vív három arra járó emberszabású lénnyel (3:0 a csészealj javára), majd távozik – mint később kiderült a földi időszámítás XIV. századába... Ezután kezdődik maga a játék, amelyben egy hatalmas hőst irányítunk, aki mostanság puszta megtévesztésből éppen ablakmosónak álcázta magát és egy felhőkarcoló ablakait pucolgatja. A játék irányítása teljesen jellemző az interaktív adventure-ökre: a játékos mielőbbi teljes ellustulását szolgálja, mert csak mutogatnunk kell az egérrel... A jobb billentyűre clickelve megjelenik az összes ige jegyzéke (ha jól számoljuk, 7 db van), amely **tökéletesen elegendő** a játék kezeléséhez. Csak ki kell választanunk a megfelelő igét és rámutatnunk az egérrel arra, amire vonatkozik és olé! – már csinálja is. EXAMINE-nal megvizsgálhatunk valamit, TAKE-kel felvehetünk egy tárgyat, INVENTORY a nálunk lévő tárgyak jegyzéke, USE-zal használhatunk egy nálunk lévő tárgyat, OPERATE alkalmazandó, ha bármivel csinálni akarunk valamit és SPEAK, ha beszélni akarunk valakihez. Ennyi – tök jó! Mindkét gombot megnyomva az I/O-menüt kapjuk meg. Szóval kezdetben ablakot pucolunk valahol a 143. emelet magasságában, de közben gyönyörködünk az ablakokban tükröződő New York-szerűség látképében. A főnök odafentről kiabál néhány okosságot és ráadásul felrúgjuk a vizesvödröt is. Ezt egyből vegyük is fel, majd vizsgáljuk meg az állványzatot: két gombot találunk. Nyomjuk meg a pirosat és a lift felmegy a főnök ablakának szintjéig. Nyissuk ki az ablakot és bejutunk a főnök irodájának előszobájába. A szőnyegen mászkálva érzünk valamit a lábunk alatt és ha megvizsgáljuk, akkor egy dudort látunk rajta. Ha megpróbálunk "operálni" vele, akkor a program szól, hogy akkor talán menjünk le róla, mert nem tudja felemelni, ha rajta állunk (hehe...). A szőnyeg alatt egy kulcs van. A papírkosárban egy teljesen üres nejlonzacskóra lelhetünk. A WC-ajtót kinyitva egy kis vörös zászlócskát találunk, a faliszekrényben pedig fertőtlenítőt. Ha valamelyik szobaajtót megpróbálnánk kinyitni, akkor kijönne a főnök és visszazavarna bennünket dolgozni. Természetesen ezt nem hagyhatjuk annyiban: töltsük meg a csapnál a vödröt vízzel, majd menjünk oda a főnök ajtajához és tegyük fel rá. Ezután nyissunk be a másik szobába – mihelyt a főnök kilép a szobájából, a vödör víz a nyakába zúdul, mi pedig nyugodtan átballaghatunk a szomszéd szobába. Itt többek között a berendezéshez tartozik egy falitérkép és egy olyan kép, amelyet a program szerint csak a festője érthetett. A szőnyeget megvizsgálva azt a kérdést kapjuk, hogy "Csak nem képzeljük, hogy ugyanazt a trükköt kétszer fogják eljátszani?!"... A kulcs pont az egyik alsó szekrény zárjába illik, ahol egy olyan írógépre lelünk, amelynek a festékszalagján látható valami... Egy halom üres papírt is lelünk az íróasztal fiókjában és... – de hogyan tovább?!

A **FUTURE WARS** kiváló példája annak, hogy hogyan kell igazán élvezetes és könnyen kezelhető játékot csinálni. Jó grafika, jó hang – aki ért valamennyit angolul, az még halálra is neveti magát rajta (a parancskiadás módjából következik, hogy egy igazán bomlott elme rettentő parancsokat generálhat – természetesen a játéknak is meg van mindegyikre a kommentárja...). Nem tudunk mást mondani: ha még nem lenne meg, vedd fel!

QUEST FOR THE TIME BIRD • Infogrames



Az **Infogrames** eddigi viselt dolgait általában osztatlan sikerrel fogadhatta a közönség, mert a játékaikban mindig valami nagyon egyedülállót, valami nagyon egzotikusat alkottak. Ebben a programjukban is egy egészen új oldalukról mutatkoztak be: egy interaktív adventure-t gyártottak. Bár a program elméletileg egy kategória az előbb említett **FUTURE WARS**-szal, mégis fényévek választják el őket egymástól. Itt a mágia és a barbár harcosok fantasztikus világában, Akbar földjén játszódik a történet. A mese előzményeit rögtön a bejelentkező képernyő után végigélvezhetjük. Summázva: a főhős Bragon, a leghíresebb és legműveltebb lovag, aki magányosan élt házában és régi dicsőséges hadjáratairól mesélgetett mindenkinek, aki éppen arra járt és hajlandó volt figyelni rá. Egy szép napon megérkezett hozzá Roxanna, Mara boszorkányhercegnő lánya, aki üzenetet hozott az anyjától. Mara Bragon lovag segítségét kéri Akbar földjének megmentéséhez. Egyrészt el kell neki hozni a Kagylót, amely pillanatnyilag egy Shan-Thung nevű, szintén varázslói pályán elhelyezkedett hercegnél van. Azonkívül, hogy Mara varázsolni is tudjon, meg kell találni az Időmadarat is, blablabla... és így tovább. A parancsokat egy ikonrendszeren keresztül tudjuk kiadni, az egér formája mindig utal az éppen érvényben lévő parancsra. Innen irányíthatjuk, ha beszélgetni akarunk valakivel, meg akarunk támadni valakit, meg akarjuk nézni vagy használni akarjuk valamelyik nálunk lévő tárgyat, játékállást tölthetünk menthetünk. Mara meséjének végighallgatása után egy kérdést kapunk, hogy most azonnal indulni akarunk-e vagy megtervezzük a stratégiát. Maradjunk "tervezni", ami abból áll, hogy magunkhoz vesszük csatabárdunkat és némi élelmet is. Ezután ha akarunk sem tudunk maradni – szépen kirúgnak bennünket és Roxanna kíséretében nekivágunk a nagy kalandnak. Először madárszárnyakon közlekedünk Akbar földjén, de később gyalog is folytathatjuk az utunkat. A célpont kijelölésében egy öregúr és a térképen mutogató pálcája vannak segítségünkre, jelenlegi pozíciónkat piros kör jelzi. A legkülönfélébb élőlényekkel fogunk találkozni utunk során, lehetőleg támadás előtt próbáljunk szóba elegyedni mindegyikkel. A sikeres teljesítés a tárgyak megfelelő használatában és a konfliktushelyzetekben adott választási lehetőségek közül a megfelelő megtalálásában rejlik.

Egy ilyen ismertető kissé túl szűk keretet biztosít ahhoz, hogy valamit is el lehessen mondani egy játékról, de azt bizton állíthatjuk, hogy a gyártók nagyot alkottak vele: kellemes grafika, nagyszerűen animált szereplők és hihetetlenül hangulatos, filmzenének is beillő **aláfestő zene**, digitalizált madárcsicsergéssel, mennydörgéssel és hasonló effektekkel. Ez egy nagyon jó játék.

Valamelyik CoV-ban már volt egy ismertető erről a kellemes, bár meglehetősen szokatlan témájú stratégiai játékról, de úgy érezzük, hogy megérdemel egy nagyobb leírást is. Egy személyben játszhatunk Fővárosi Tanácsot, APEH-et és rendőrséget (**Együtt a "Szentháromság"!** – **CoVboy**) – ha valaki esetleg sokat szentségelne, hogy évek óta egy nagy lyuk van az utca közepén a háza előtt, az próbáljon egy kicsit játszani a **SIM CITY**-vel és elég gyorsan rádöbben, hogy miért nem akar már betömődni az a lyuk. Ennyi akkor elég is bevezetőnek (vagyis helyette...), inkább nézzük a leírást. Bejelentkezés után városjelző táblát láthatunk, a rajta lévő három ablak közül választva kezdhetjük el a játékot:



START NEW CITY: Új játék kezdése egy – a program által véletlenszerűen generált – fantázia-földrészen. A képernyőn megjelenik a teljes föld térképe, amit ajánl a program. A GAME LEVEL alatti három ikon valamelyikére clickelve kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot (egyelőre annyiban különböznek, hogy 5, 10 vagy 20 ezer dollárral kezdjük-e a játékot – a keményebb játékban később sűrűbbek lesznek a "huncutságok"). A CITY NAME feliratra clickelve új nevet adhatunk a leendő városnak (**Például CoVboygrád? – "Netudki"**). Ha a megajánlott térképet elfogadjuk, clickeljünk a USE THIS MAP ikonra, ha újat akarunk csináltatni, a GEN NEW MAP-ot válaszszuk. A játék újonnan gyártott várossal a végtelenségig tarthat (odáig nem játszottunk vele, a 88. évnél betelt a térkép...). A cél roppant egyszerű: minél előbb elérni a metropolisz nagyságot (több, mint 100.000 lakos), miközben azon kell lenni, hogy a lakosságnak minél kisebb százaléka legyen elégedetlen az adókkal, a bűnözéssel, stb. (nem árt teljesíteni az egyéb kívánságaikat sem). Bővebben ld. később, erről szól ugyanis a leírás...

LOAD A CITY: Egy korábban kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenario directoryban vannak.

SELECT SCENARIO: A programban lévő valódi (már felépült) városok valamelyikének irányítása valamilyen konfliktushelyzetben. Ezután 8 város közül választhatjuk ki, hogy melyikkel akarunk játszani. Valamelyik választása után a képernyőn megjelenik, hogy a kiválasztott várost melyik esztendőtől kezdve kezdjük irányítani, mennyi ideig tart a megbízatásunk és milyen problémákkal kell szembenéznünk:

Dullsville (1900): Ez egy születő város, gyakorlatilag kezdő játékosoknak való, akik nem maguk akarják a városukat felépíteni a semmiből, hanem egy már készet akarnak fejleszteni. A feladat itt az, hogy 30 év alatt virágzó metropoliszt (100.000 főnél nagyobb lélekszámú várost) csináljunk Dullsville-ből.

San Francisco (1906): Az áprilisban bekövetkező földrengésből kifolyólag tűzvészek törnek ki a városban (valamint néhány gyár felrobban). Elsősorban tűzoltóállomások építésével kell foglalkoznunk (kezdéskor szinte nulla a tűzvédelem), majd azután hozzáfoghatunk az újjáépítéshez (különös tekintettel a rendőrség fejlesztésére). 5 éves határidőt kapunk.

Hamburg (1944): A szövetséges légierő a II. Világháborúban gyújtóbombákkal bombázza a várost. Meg kell fékeznünk a tűzvészeket, majd a háború befejezése után hozzá kell fognunk az újjáépítéshez (a rendőrség is fejlesztendő, valamint a kereskedelemhez repülőtér építésére is szükség van). 5 évnyi játékot figyel a program.

Bern (1965): Itt a közlekedéssel van elsősorban a gond, mert a helytelen várostervezés miatt a közlekedés a belvárosban teljesen bedugult (a város keleti részén vannak a gyárak és az üzleti épületek, a nyugatiban pedig a lakások – az útrendszer jól volt megtervezve, csak az épületek elhelyezése nem jó). 10 évet kapunk, hogy helyrerázzuk a közlekedést: az utakat némileg tehermentesítő vasúthálózatot kell kiépítenünk a város körül, a belvárosban pedig néhány épület helyére utat építeni és mindenekelőtt: több hidat csinálni).

Tokyo (1957): Egy nagy őshüllő (Godzilla névre hallgat a drága) mászik ki a Tokiói-öböl vizéből, akit meglehetősen zavar a mellete fekvő város bűze. Ezért kissé letapossa az ipari negyedet – ebből persze némi tüzek is származnak... 5 évünk van, hogy a pusztítás után újjáépítsük a várost.

Detroit (1972): Itt a bűnözéssel fog meggyűlni a problémánk: "az autógyártás fővárosa" a bűnözés melegágya lett. 10 évünk van rá, hogy megfékezzük a bűnözőket (telepítenünk kell néhány rendőrállomást).

Boston (2010): A város nukleáris katasztrófa áldozata lesz. Egy külvárosi nukleáris reaktor felrobbanása radioaktív anyaggal borítja el a város déli részének közepét – ez elég bunkó dolog tőle, mert ezt a szemetet bulldózerrel sem tudjuk eltakarítani (szóval a fertőzött területekről le is mondhatunk). 5 évünk van, hogy úrrá legyünk a helyzeten és átszervezzük a város iparát és lakosainak elhelyezését.

Rio de Janeiro (2047): A sarkvidékeket borító jégpáncélból leváló jéghegyek elolvadása a tenger szintjének megemelkedését okozzák a 21. század közepére. A város tengerparti részén árvíz tör be (és nem is nagyon akar megállni, csak egy idő után) – a kissé elmocsarasodott várost 10 év alatt kell nadrágba ráznunk...

A megadott időpontok nem feltétlenül a játék végét jelentik, csak azt, hogy a gép ekkor fogja kiértékelni, hogy mit műveltünk eddig. A cél nagyjából ugyanaz, mintha saját várossal játszanánk: a felmerülő nehézségek leküzdésén kívül azon kell lennünk, hogy fejlesszük a város iparát és kereskedelmét, valamint növeljük a lakosságát (természetesen figyelemmel kell lennünk a lakosság problémáira is, úgymint adó, bűnözés, pollució, stb. – ld. később). Ha ez sikerül, a megadott határidő lejártával megjelenik a képernyőn egy szöveg, amely arról tájékoztat, hogy hatalmas tudásunk a várostervezésben azt eredményezte, hogy megkaptuk a város kulcsait. A helyi lakosok szobrokat emelnek a dicsőségünkre és a mi nevünket adják elsőszülöttjeiknek, valamint érdeklődnek, hogy miért nem indulunk a kormányzóválasztáson. Ha kevésbé jártunk sikerrel, akkor a játék sajnos véget ér, mert a feldühödött csőcselék – a kedves mamánk vezetésével – megtámadja a "rezidenciánkat" (javasolják, hogy nem ártana elolvasni a gyári kézikönyvet is...)

Valamelyik opció választása után bejelentkezik a játék. Ennek a legnagyobb része a játékképernyő, ami a választott helyszínünk egy darabját mutatja. Ezt mintegy ablakot mozgathatjuk a területen: ha az egérrel valamelyik irányban elhagyjuk a játékképernyőt, akkor az ablak automatikusan abba az irányba mozog. A képernyő jobb oldalán látható az ikonsor, amellyel a különböző építkezéseket irányíthatjuk (az alsó kettő az információs lap éa a grafikonok megjelenítésére szolgál). A képernyő felső két sora a parancssor és az üzenetsor.

Parancssor

A parancssor bal oldalán látható a városunk neve, középen pedig a jelenlegi időpont és az aktuális évben még rendelkezésre álló pénzünk mennyisége. Ha ebbe a sorba mozgatjuk az egeret és a jobb gombbal clickelünk, akkor néhány pull down-menü jelenik meg, amelyek az alábbi pontokat tartalmazzák (a menük jónéhány pontja a billentyűzetről is elérhető egy billentyű – a jobb oldali Amiga nyomva tartása melletti – lenyomásával. Csak a billentyűket fogjuk felsorolni, az Amiga billentyűt mindenki automatikusan értse hozzá):
FILE: file-műveletek. Ha tölteni akarunk, de a jelenlegi játékban már történt valamilyen módosítás, akkor a program érdeklődik, hogy elmentse-e azt.

ABOUT...: A játék copyright üzenete.
START NEW CITY: Új játékot kezdhetünk vele a program által generált helyszínen.
PICK SCENARIO: A beépített városok (Dullsville, stb.) valamelyikének elkezdése. A '**P**'-vel is ugyanez érhető el.
LOAD CITY: Egy kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenarios directoryban vannak, oda is mentsük őket. Azonos az 'L' megnyomásával.
SAVE CITY: A jelenlegi állás kimentése. Azonos az '**S**' megnyomásával.
QUIT OUT: Kilépés a játékból.

EDIT: Ez csak egy pontot tartalmaz, az UNDO-t (azonos a 'Q' megnyomásával). Az UNDO törli az utolsó lépést, de csak akkor, ha ez valamilyen épület építése volt (tehát utat, vasutat, bulldózert, stb. NEM!)

OPTIONS: különféle automatikus funkciók beállítása, a bekapcsoltakat pipa jelzi.

AUTO BUDGET: Az új évben a program automatikusan a legutoljára beállított adózási és pénzelosztási paramétereket veszi alapul. Ne kapcsoljuk be!

AUTO BULLDOZER: ha bekapcsolt állapotban van, akkor valamilyen építkezésnél a program automatikusan eltünteti azokat a terepakadályokat (erdő, romok, stb.), amelyeket egyébként bulldózerrel el kellene tüntetni. Természetesen ilyenkor levonja a bulldózerhasználatért járó díjat is (egy karakternyi területért 1$). Természetesen ha a területen valamilyen építmény már áll, akkor az autóbulldózer nem él.

AUTO GOTO EVENT: A program automatikusan arra a területre áll, amelyikről az üzenetsorban megjelenő információ szól. Nagyobb városoknál célszerű kikapcsolva tartani, mert elég idegesítő, ahogy ide-oda ugrál a képernyő...

SOUND ON: A hang ki/bekapcsolása. Amúgy sincs sok...

GAME SPEED: Az idő telésének gyorsasága. Alapállapotban FAST, de célszerű FASTEST-re állítani. Az idő telését a felső sorban lévő dátumon is konstatálhatjuk: ha a térképen vagyunk, akkor mindig nagyon lassan telik, viszont nagyon gyors, ha a képernyőre bármilyen információt (grafikonok, stb.) hívtunk be. Ha az egeret abszolút nem mozgatjuk, akkor az pause-nak felel meg.

POWER BOLTS: Ha be van kapcsolva, akkor villogó nyilat láthatunk azokon az építményeken, amelyek nincsenek bekötve az elektromos hálózatba. Ne kapcsoljuk ki, mert ez fontos információ: egy épület csak akkor "működik", ha el van látva árammal!

DISASTERS: különféle nehezítések kérése, az már nem választható, amelyik éppen aktuális (ha nem valamelyik beépített feladattal játszunk, akkor mindegyik ki van kapcsolva).

FIRE: tűzvész. Jól kiépített tűzoltóállomás-rendszerrel védekezhetünk ellene. (ld. Hamburg)

FLOODING: Árvíz. A város vízparton fekvő területeire betör a víz (ld. Rio de Janeiro).

TORNADO: Tornádó. Romba dönt néhány házat és tűzvészek ütnek ki tőle.

AIR DISASTER: Levegőmérgezés. Csak ha van nukleáris erőmű – ilyenkor radioaktív sugárzással borítja el a környéket (ld. Boston)

EARTHQUAKE: Földrengés. Néhány tűzvész lesz belőle (ld. San Francisco).

MONSTER: Szörny. A vízből előjön a Godzilla nevű őshüllő és tűzvész kíséretében letapossa a város egyik negyedét (ld. Tokyo)

WINDOW: Itt a várossal kapcsolatos néhány fontos információ kapott helyet.

BUDGET: Az adóztatás és a pénzelosztás szabályozása (azonos 'B' megnyomásával) a megfelelő felirat melletti nyilakkal. Mivel pénzforrásunk az adóztatásból származik és a pénzelosztásnak megfelelően működik a rendőrség, tűzoltóság és az útkarbantartók (a fennmaradó összeget költhetjük újabb építkezésekre), ez nagyon fontos! Ha az AUTO BUDGET funkció ki van kapcsolva (és úgy legyen), akkor az új év kezdetén mindig automatikusan megjelenik ez a kártya, ahol beállíthatjuk a következő évre vonatkozó paramétereket. A felső sorban a TAX RATE (0-20%) százalék mutatja, hogy az év végén mennyi adót fogunk beszedetni (ha az év folyamán 6% felett van, akkor az már általában elégedetlenséget és a városból történő elvándorlást szül). A COLLECTED mutatja, hogy az elmúlt évben összesen hány dollár folyt be az adózásból, ez értelemszerűen annál nagyobb, minél nagyobb a lakosság). A FIRES, POLICE és TRANSIT feliratok mutatják a tűzoltók, a rendőrség és az útkarbantartók költségvetését. Az első oszlopban látható szám jelzi, hogy összesen mennyit igényelnének, a második oszlopban, hogy mennyit fognak kapni, a harmadik oszlop pedig az előző kettőnek a százalékos arányát jelzi (vagyis a hatékonyságukat). Minden egyes tűzoltó- és rendőrállomás rendszerbe állítása +100$ jelent a költségvetésükben (ha megadjuk nekik...), az útkarbantartók igénye az út- és vasút-hálózat építésével egyenes arányban növekszik (általában ez fog a legtöbbe kerülni). A TRANSIT-ot és a rendőrséget lehetőleg mindig tartsuk 100%-on, mert nem kielégítő működésük az utak gyors megrongálódását (rossz közlekedés, forgalmi dugók) illetve a bűnözés növekedését fogják eredményezni (mindkettő elégedetlenséget okoz a lakosságban, amiből alacsony vagy negatív népességnövekedés következik). Ha nincs kikötőnk vagy repterünk és egyik nehezítés sincs bekapcsolva, akkor a tűzoltóság költségvetése 0% is lehet, mert tűz csak a nehezítések vagy hajó- illetve repülőgépkatasztrófa esetén üthet ki. A költségvetések módosítása nem az aktuális, hanem a következő évre vonatkozik. A CASH FLOW mutatja az összeget, ami az előző évben befolyt adókból az előbb említett három költségvetésre fordul, a PREV FUNDS pedig az előző évből megmaradt pénzünket – a CURRENT FUNDS a kettő összege, vagyis a jelenlegi évben rendelkezésre álló pénzösszeg. A GO WITH THESE FIGURES ikonra clickelve visszaléphetünk a játékba (ha időközben új év kezdődik, akkor ez automatikusan is megtörténik, mert a kártyák behívása alatt az idő folyamatosan telik!)

Egy hasznos tanács: egy kis "programhiba" alkalmat ad egy kis csalásra, könnyítésre. Ha az AUTO BUDGET ki van kapcsolva, akkor az év elején megjelenő adózási kártyát "holt időnek" tekinti a program. Ezen állítsuk nullára az adó százalékát (a nép azt hiszi, hogy egész évben nem fog adózni), költsük el az összes pénzünket valamilyen építkezésre, majd a különböző kártyák behívogatásával töltsük el az időt decemberig (vigyázat, át ne csússzunk a következő évbe!). Decemberben hívjuk be az adózási kártyát és állítsuk az adót 20%-ra. Kapcsoljuk ki a kártyát és töltsük el az időt valamivel az év végéig. Ekkor automatikusan ismét megjelenik az adólap, jelezve, hogy az adószedők beszedték a maximális adót – azonnal vegyük vissza az adót 0%-ra (szükség szerint módosíthatjuk a költségvetéseket) és kapcsoljunk vissza a játékhoz. Decemberben kezdhetjük az egészet elölről... A módszerrel mindig maximális adót szedhetünk be és mégsem fog soha senki sem elégedetlenkedni az adók miatt!

EVAL: Ez egyfajta eredménykijelző, ezen láthatjuk az elmúlt évi tevékenységeink értékelését (az 'E'-vel is behívható). Célszerű minden évben megnézni. Az OPINION felirat alatt látható százalékos arányban, hogy a múlt évi működésünket a program mennyire értékelte normálisnak (80% YES már dicséretes dolog). Alatta látható a lakosság 4 fő problémája (PROBLEMS), amelyeket idén orvosolni kellene (különben népességcsökkenésre számíthatunk). A 10% alatti problémák nem kívánnak azonnali megoldást, ezekkel nem szükséges még foglalkoznunk. A problémák és kiváltó okaik a következők lehetnek:

HOUSING: Lakások. Az újonnan épített lakások nincsenek arányban a népesedés ütemével (**Hm, ezt mintha már hallottam volna valahol... – CoVboy**). Építsünk néhány új lakást.

CRIME: Bűnözés. Nem megfelelően kiépített rendőrségi hálózat vagy a rendőrök nem kaptak elegendő pénzt a költségvetésben. Építsünk rendőrséget arra a helyre, ahol magas a bűnözés.

TRAFFIC: Közlekedés (általában a belvárosban tapasztalható állapotok vagy – folyó két partjára települt városnál – a kevés híd miatt). Rosszul vagy nem megfelelően kiépített úthálózat vagy a TRANSIT-re nem jutott elég pénz és megrongálódtak az utak. A probléma megelőzhető, hogy ha minden új épületet úttal veszünk körbe és a vasúti közlekedéssel ügyesen kombináljuk a közútit. Nagyobb városoknál a belvárosban lesznek problémák – itt likvidálhatunk kevésbé fontos épületeket és utat építhetünk a helyükre.

TAXES: Nem tetszik a népnek a sok adó. Az említett trükköt alkalmazva ez nem fordulhat elő.

POLLUTION: Levegőszennyezés. Túl nagy ipari negyedek okozzák, de nem nagyon kell vele foglalkozni, mert a nép legfeljebb átköltözik a város másik részére (az elnéptelenedett részre pedig lehet üzleti épületeket telepíteni).

FIRES: Tűzvészek. Nincs jól kiépített tűzoltóság vagy nem kaptak pénzt és az egyik városrész éppen ég (csak akkor lehetséges, ha van nehezítés bekapcsolva vagy pedig építettünk repülőteret vagy kikötőt).

JOBS: Munkalehetőség. Túl kevés a gyár.

A POPULATION felirat alatt látható a város népessége az elmúlt év végén, a MIGRATION a népességnövekedést mutatja (negatív érték természetesen elvándorlást – és kevesebb adóbevételt! – jelent). A VALUE a teljes város értékét mutatja dollárban (nem érdekes...). A CATEGORY a települési besorolást jelzi, amely a lakosság számából következik (VILLAGE: falu, 0-2.000 lakos; TOWN: község, 2-10.000 lakos; CITY: város, 10-50.000 lakos; CAPITAL: nagyváros, 50-100.000 lakos; METROPOLIS: 100.000 lakos felett). A GAME LEVEL-nél látható, hogy a játék elején milyen nehézségi szintet állítottunk be. Az alsó sorban látható az eredményünk (CURRENT mutatja 0-1.000 között, kezdetben 500), amelyet az iménti adatok alapján számol ki a program, a CHANGE jelzi a változást az elmúlt évhez képest.

MAP: A városunk kicsinyített képe jelenik meg a képernyőn (megegyezik az 'M' megnyomásával vagy az ikonok közül a bal alsó sarokban lévőnek a választásával). A helyszín képét mutató ablak alatt lévő ikonok választásával információkat kérhetünk a városban uralkodó viszonyokról. A jellemzők mértékének ábrázolásához a város képe melletti színkódokat használja a program. Az utoljára látott részt egy keret jelzi, amelyet a bal gombbal clickelve mozgathatunk is (így gyorsabban mozoghatunk a területen, mint a játékképernyőt mozgatva). Az ikonok az alábbi információkat mutatják:

CITY FORM: A város formáját jelzi.
TRANSIT: Az út- és vasúthálózatot mutatja.
POPULATION: A népesség sűrűségét mutatja a városban.
CRIME: A bűnözés nagyságát jelzi. Ez természetesen a rendőri ellenőrzéstől függ, de nagyobb mértékű bűnözésre számíthatunk az ipari negyedekben, a kikötőkben és a nagyon sűrűn lakott területeken.
LAND VALUE: A föld értéke. A beépített ipari negyedeknek semmi, az értékes területek a vízparton fekvő lakónegyedek és a vízen keresztül épített út és vasút (vagyis a hidak). Nem lényeges információ.
FIRE PROTECTION: A tűzoltóság hatékonyságát jelzi.
POWER GRID: Az elektromos hálózatot jelzi, kis fekete foltok mutatják azokat a helyeket, amelyek nem kapnak áramot.
ZONES: A város zónáit mutatja (zöld: lakás, kék: üzleti, sárga: gyár).
TRAFFIC: A közlekedés nagyságát jelzi, értelemszerűen nagyobb a fejlődő területeken és a belvárosban.
POLLUTION: A levegőszennyezés mértékét jelzi. Nyilvánvalóan ott a nagy, ahol egymás hegyén-hátán állnak a gyárak.
GROWTH RATE: A fejlődés mértékét jelzi, az újonnan épített területeken nagy, amíg el nem éri a maximális formát.
POLICE INFLUENCE: A rendőri ellenőrzés mértéke, ennek a függvénye a bűnözés. Ahhoz, hogy a lakók ne elégedetlenkedjenek a bűnözés miatt, az szükséges, hogy a város területén mindenhol legalább piros szint jelezzen a program.

GRAPH: az ikonok ki/bekapcsolgatásával grafikonos kijelzést kapunk különböző jellemzők növekedésének üteméről. Sorban: lakásépítés, kereskedelmi fejlődés, ipari fejlődés, bűzözés mértéke, a pénz értékének alakulása (az adóztatás függvénye) és a légszennyezés mértéke. Behívható 'G'-vel vagy az ikonmenü jobb alsó ikonjának választásával is.

Az üzenetsor

A képernyő második sorában található üzenetsorban jelennek meg azok a problémák, amelyek év közben merülnek fel a városlakókban. Ha az AUTO GOTO EVENT be van kapcsolva, akkor a program automatikusan arra a helyre áll, ahol a probléma felmerült (ha ez nem köthető helyhez, akkor a helyszín bal felső sarkába vagy a közepére áll). Ha ez a funkció ki van kapcsolva, akkor az üzenetsor végén látható nyilacska választásával ugorhatunk arra a helyre, ahol az üzenetsorban látható utolsó probléma felmerült. A következő üzeneteket kaphatjuk:

A Monster has been sighted: Egy szörnyet láttak, jön Godzilla. Csak akkor, ha Tokyot játszuk vagy a menüben MONSTER-t kértünk.
A plane has crashed: Lezuhant egy repülőgép (ez tűzvészt is jelent a környéken). Általában a repülőtérre, az erőműre vagy a sűrűn lakott városrészekre szoktak lezuhanni – csak azért, hogy boldog legyen a játékos. Azután lehetséges, hogy repülőteret építettünk.
Blackouts reported. Check power map: Áramszünet van a város nagy részén. Az ismételt felszólítás ellenére sem építettünk új erőművet, de az építkezést folytattuk (új fogyasztók léptek be). Akkor most már építsünk egyet...
Brownout build another Power Plant: Áramingadozás van a városban (egyes épületek egy időre áram nélkül maradnak), mert a jelengi erőmű(vek) már nem bír(nak) elegendő energiát szolgáltatni a városnak. Építsünk új erőművet.
Citizens are upset. Tax rate is too high: Fellázadtak a városlakók, mert két egymást követő évben is 10% felett volt az adósáv. Az említett trükkel ez nem fordulhat elő.
Citizens demand a Fire Department: A városlakók tűzoltóságot szeretnének. Ha tudjuk, hogy egyelőre nem lehet tűz, nem fontos figyelembe venni.
Citizens demand a Police Department: A városlakók rendőrséget szeretnének. Nagyon nagy valamelyik részen a bűnözés, mert nincs a környéken rendőrség.
Commerce requires an Airport: A kereskedelem most már egy repülőtér megépítését kívánja. Megfelelően fejlett és elegendő számú üzleti épület esetén kb. a 70.000-es lakosság elérése után kapunk ilyen kívánságot.
Crime is very high: Nagyon magas a bűnözés. Nem kapott pénzt a rendőrség vagy nagyon rosszul van kiépítve.
Explosion detected: Robbanás történt. Gyárak szoktak ilyet tenni, általában valamilyen természeti katasztrófából kifolyólag vagy ha tűzvész tombol a környékükön. A robbanás után még nagyobb tűzvészt csinálnak.
Fire departments need funding: A tűzoltók pénzt kunyerálnak. Csak akkor, miután már van tűzoltóság és nem adunk nekik pénzt.
Flood reported: Árvizet jelentettek, valamelyik vízparti területen betört a víz. Csak ha Rio-ban játszunk vagy a menüben kértük.
Frequent traffic jams reported: Jó kis forgalmi dugók vannak a városban. Rosszul van kiépítve a közlekedési rendszer vagy nem kapott pénzt a TRANSIT és megrongálódtak az utak. Előfordulhat nagyon gyorsan fejlődő részen is.
Heavy traffic reported: Ugyanaz, mint az előbbi, csak fokozott formában. Nagyon nagy város belvárosában vagy túl kevés híd miatt fordulhat elő.
Inadequate rail system: Rosszul kiépített vasúti rendszer. Sokszoros "Heavy traffic" üzenet után jut erre az elmés következtetésre a program. Sürgősen olyan vasúti rendszert kell kiépíteni, amelyik kissé leveszi a terhet a közúti közlekedésről.
Major earthquake reported: Földrengés történt, lesz egy kis tűzvész is. Csak ha San Fransisco-ban játszunk vagy a menüből kértük.
More commercial zones needed: A játék elején, több üzleti épület építése szükséges.
More industrial zones needed: A játék elején, több gyári épület építése szükséges.
More residential zones needed: A játék elején, több lakóépület építése szükséges.
Police departments need funding: A bűnözéshez képest túl kevés pénzt kapott a rendőrség.
Population reaches ...: A népesség elérte a 2-10-20-50-100 ezret. Így jelzi a program, hogy a település magasabb kategóriába került.
Residents demand a Stadium: Focipályát akarnak a lakók. Ha már nagyon régóta kérik, akkor építsünk nekik egyet, mert esetleg visszaeshet a népesedés.
Roads deteriorating, due to lack of funds: Nem kapott pénzt a TRANSIT és elkezdtek tönkremenni az utak.
Shipwreck reported: Hajótörés történt. Csak azután kapjuk, hogy kikötőt építettünk. Jobb esetben a hajó csak valamelyik híd egy darabját viszi el, rosszabb esetben behajózik a városba a marhája, és ott tűzvészt csinál. Ez utóbbit természetesen mindig ott, ahol a leggyengébb (vagy nincs) a tűzoltóság hatékonysága...
Tornado reported: Tornádót jelentettek. Csak akkor, ha a menüből kérjük.

Ikonok

Mint eddig is látható volt, a játék teljesen ikonvezérelt – így van ez az építkezéseknél is. Az ikonmenüben választhatjuk ki, hogy milyen új épületet akarunk létrehozni (az aktuálisat zöld szín mutatja). Természetesen csak azok az építkezések választhatóak, amelyikre elegendő pénzünk van – az ennél drágábbakat jelző ikonokat a program "beszínezi". Bármilyen építkezéshez a bal gombra kell clickelnünk, a jobbon a bulldózer van. Az egér pozíciójában mindig egy keret mutatja, hogy az aktuális építménynek mekkora helyre van szüksége. Nem építhetünk egymásra több építményt (kivétel utat vasútra és fordítva vagy bármit villanyvezetékre) vagy – épület esetében – nem lóghat bele a vízbe. Ilyen rossz próbálkozásokat a program figyelmen kívül hagyja és villant egyet a képernyőn. Ha az AUTO BULLDOZER nincs bekapcsolva, akkor a szárazföldi építkezéseknél előbb a bulldózerrel el kell takarítanunk az akadályokat (erdő, romok, stb.). Építhető a vízen keresztül út, vasút ("hidak"), de ezek pontosan ötször annyiba kerülnek, mint a szárazföldön. Az ikonmenü feletti részen látható az aktuális ikon megnevezése és az, hogy egy darab mennyibe kerül. Nézzük sorban az ikonok jelentését:

BULLDOZER: Egyszeri használata 1 dollárba kerül, egy karakternyi helyen lebontja azt a részt, ahova az egérrel mutatunk. Nagyobb épületek azonnal lebonthatók vele, ha a közepükre mutatunk vele (természetesen ilyenkor is ki kell fizetni az egész terület bontásáért járó díjat). Két esetben vesszük nagy hasznát: ha az ipari negyed mellett elnéptelenedik egy lakóház, akkor bontsuk le vele és építsünk a helyére egy üzletházat; ha valahol tűz üt ki a városban, akkor az égő rész(ek) mellett azonnal pucoljunk le mindent, hogy a tűz nehogy továbbterjedjen (persze ha az adott helyen a tűzoltók hatékonysága magas, akkor ez nem szükségszerű).
ROADS: Útépítés egy karakternyi helyen, egy darab 10 dollárba kerül. Újonnan felhúzott épületeket lehetőleg teljesen vegyük körbe úttal, de a lakónegyedet feltétlenül! Az útépítés vízen 50 dollárba kerül, de a vízen nem tudunk kanyart építeni (egy szinttel magasabbra kerül az út). A hidak néha felnyílnak – nem kell megijedni, csak utat engednek a hajónak (akkor is, ha nincs hajó...). A közúti és vasúti hálózat hosszának arányában növekszik a TRANSIT szükséges költségvetése.

LIGHT RAIL: Vasúti sín egy karakternyi helyen, egy darab 20$ (vízen át 100). A közlekedési problémákat elkerülendő, már a városépítés kezdetén kombináljuk össze a vasúti építést a közúttal: ha rácsszerű felépítést képzelünk el, akkor legalább minden harmadik épületsorban lévő épületek oldalát érintve húzódjon vasútvonal. A vasúti közlekedés csak azokra az épületekre érvényes, ahova be van vezetve vagy amelyeknek oldalával párhuzamosan halad és érinti azt. A vasút keresztezheti a közutat és a villanyvezetéket, de nem építhetünk sínt oda, ahol valamelyik kanyarodik (ez fordítva is igaz). Ha már elég hosszú sínpárunk van, akkor nemsokára megindul rajta egy kis mozdony is (a kicsinyített térképen egy R betű jelzi).

POWER LINES: Villanyvezeték egy karakternyi helyen, egy darab 5 dollárba kerül. Az erőműtől el kell vezetnünk az áramot az egyik épülethez, majd a továbbiakban építendő épületeket egy már bekötött épülethez kell kapcsolnunk egy villanyvezetékkel. Nem szükséges villanydrót, ha az új épület közvetlenül egy már bekötött másik oldalához csatlakozik). Ha egy épület nincs bekötve az elektromos hálózatba, akkor nem is üzemel! (A lakás néha, de az sosem fog maximumra fejlődni) A bekötés után legalább egy hónapnak el is kell telnie ahhoz, hogy az épület üzemelni kezdjen.

PARKS: Parkosítás egy karakternyi helyen, á 10$. A megadott helyen erdő vagy szökőkút keletkezik – tulajdonképpen nincs sok haszna, de az emberek szívesebben költöznek be az ipari negyed mellett olyan épületbe, amely mellett park is van. Egy nagyobb parkos terület kis mértékben csökkentheti a légszennyezést is. Figyelem, az AUTO BULLDOZER nem bontja le az általunk parkosított részt, ha egy ilyen helyre mégis inkább építeni akarunk, akkor előbb külön bulldózert kell használnunk.

RESIDENTIAL: Lakóház 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Mielőtt elkezdenénk játszani, hívjuk be a lemezen található ZONE EVOLUTION CHART nevű önállóan tölthető programot: ebben egy képernyőn megvizsgálhatjuk a különböző típusú lakó-, üzleti- és ipari épületek fejlődési szintjének megfelelő ábrákat (természetesen ha valamelyik épület elérte a maximális fejlettséget, akkor nem fejlődik tovább). A lakóházat feltétlenül vegyük körbe útrendszerrel! Az emberek nagyon szeretnek a közvetlen vízparton lévő lakóházakban élni, ezekbe költöznek be a leggyorsabban és ezek fejlődnek a legnagyobb mértékben. További kedvelt hely a belváros (az épülő város elméleti középpontja) illetve azok a helyek, amelyek parkosítva vannak. Néha lakások helyett a népünk templomot vagy kórházat épít a lakónegyedből – ez nem baj, de ha a belvárosi közlekedés botrányos helyzete úgy kívánja, akkor nyugodt szívvel bontsuk le őket a bulldózerrel és építsünk a helyükre utat. Néha előfordul, hogy már lakott épület elnéptelenedik. Ennek két oka lehet: a légszennyezés az ipari rész szomszédsága miatt vagy a túl nagy bűnözés. Sebaj, a lakók majd átköltöznek egy másik helyre – bontsuk le az ilyen épületet és tegyünk a helyére utat vagy üzleti épületet.

COMMERCIAL: Kereskedelmi-üzleti épület 3x3 karakternyi méreten, 100$/db. Ilyet szinte mindenhova építhetünk, nagyon komálják a népek és a jó kereskedelem előmozdítja a városba történő bevándorlást is. Célszerű az ipari részt vagy két sornyi ilyen üzleti épülettel elválasztani a lakónegyedektől, hogy a bűz közvetlen szomszédsága ne zavarja a lakosságot (egyébként is az üzlet az iparra épül). A lakónegyedekbe is építsünk ilyen épületeket, 6-7 lakóépületre mindig jusson egy üzleti. Feltétlenül telepítsünk még üzleti épületeket a kikötők és a repülőterek mellé.

INDUSTRIAL: Gyár 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Itt dolgozik a lakosság és ez szennyezi a levegőt. Lehetőleg ne tegyünk 15-20 gyárnál többet egy rakásra, – mert a légszennyezésen kívül – ez elég nagy galibát okoz a közlekedésben. Ilyenkor a város átellenes pontján kezdjünk el egy új ipari negyedet építeni, ez esetleg megoldhatja a belváros közlekedési nehézségeit (a város egyik fele az egyik, a másik fele pedig a másik ipari területen dolgozik). A lakosság nem nagyon szeret a gyárak közvetlen szomszédságában lakni a bűz miatt. Az ipari részeken sűrűbben kell telepítenünk a rendőrségeket, mert itt az átlagosnál mindig nagyobb bűnözésre számíthatunk. Ja, a gyárak jó szokása, hogy néha felrobbannak, ha valamilyen katasztrófa miatt előállott tűzvész eléri őket (még nagyobb tűzvész lesz belőle...)

FIRE DEPARTMENT: Tűzoltóság, ugyanakkora mint az eddigi épületek, 1.000 dollárba kerül (azonkívül minden egyes darab 100 dollárral növeli a tűzoltók költségvetését). Ha tudjuk, hogy nem lehet tűz, akkor nem fontos építenünk, de ha már van kikötőnk vagy repülőterünk, akkor célszerű elkezdeni építgetni őket. A feladatok valamelyikével játszva elsősorban a tűzoltóságot kell fejlesztenünk, mert a természeti katasztrófák általában tűzvésszel is járnak. Az új tűzoltóság hatása az áram bevezetése után kb. 3 hónappal fog jelentkezni. Ha tűz üt ki valahol, akkor a tűz eloltásának gyorsasága annak a függvénye, hogy milyen az adott területen a tűzoltók hatékonysága (de minimum 2 hónap). Gyengébb hatékonyságnál célszerű a tűz környékét a bulldózerrel teljesen letakarítani, hogy a tűz ne terjedjen tovább.

POLICE DEPARTMENT: Rendőrség, szintén 1.000 dollárért (+100$ a költségvetésükben). Elsődlegesen fontos az építésük, mert a magas bűnözés csökkenti a városba történő bevándorlást (a költségvetésük is legyen mindig 100%!). Egy metropoliszhoz legalább 16-18 rendőrség szükséges. Kb. akkor telepítettük jól őket, ha egy teljesen beépített, egy képernyőnyi helyen legalább kettőt látunk belőlük (de ez lemérhető a kicsinyített térkép színein is – a város területén legyen mindenhol legalább piros). A bűnözés a sűrűn lakott helyeken, ipari negyedekben és a kikötők környékén lesz magas. Egy új rendőrség az áram bevezetése után 3 hónappal kezd el működni.

POWER PLANT: Erőmű 4x4-es helyen, darabja 3.000$. Választása után ki kell választanunk, hogy nukleáris (NUCLEAR) vagy szénerőművet (COAL PLANT) akarunk-e építeni. Természetesen nukleárist válasszunk, mert annak a kapacitása sokszorosa egy szénerőműnek. Ha új várost építünk, akkor ez legyen a legelső épület (és lehetőleg ne a tervezett város kellős közepén...), mert ez fogja az áramot szolgáltatni a városnak. Egy nukleáris erőmű kb. egy 50.000 lélekszámú várost visz még el, ezután az üzenetsorban nemsokára jelzi a program, hogy új erőműre van szükség. Ha nem építünk újat, de a fogyasztók növelését tovább folytatjuk, akkor előbb-utóbb áramingadozás áll be egyes épületekben, majd az áram nagyobb részeken is teljesen kimarad (eredmény: nagy elvándorlás). Egy nukleáris erőmű építése után két szeneset építhetünk és csak azután lehet megint nukleárisat. Célszerű az első ipari negyedet is az erőmű közelében kiépíteni, hogy ne kelljen az áramot túl messzire vezetnünk.

STADIUM: Futballstadion 5x3 karakternyi területen, 3.000$ darabja. A lakosság már kb. a 15.000 fő elérésénél kérni kezdi – nem túl fontos az építése, de ha össze tudjuk spórolni rá a pénzt, akkor nem jön rosszul. Tök jó, meccs is van benne...

AIRPORT: Repülőtér egy 6x6-os területen, 10.000 dollárért (kissé drága, legalább 3-4 évi spórolás kell hozzá). Ha a kereskedelmi épületeket megfelelő számban építettük meg, akkor kb. 70.000 fős lakosság elérése körül merül fel először az igény rá. Építése után nemsokára repkedni kezd egy repülőgép és egy helikopter (a kicsinyített térképen A és H betű jelzi őket). Az utóbbi csak megfigyelő lesz, ő fogja jelenteni, hogy hol nehézkes a városban a közlekedés. Ha repülőteret építettünk, akkor gyors ütemben kezdjük el fejleszteni a tűzoltóságot is, mert 2-3 évenként egy-egy gép lezuhan és tűzvészt okoz a városban. Az első általában a repülőtérre szokott rázuhanni, tehát mellé feltétlenül tegyünk egyet! A félig leégett repülőtér is használható, ha még megvannak a kifutópályák (szóval nehogy lebontsuk a bulldózerrel, mert fuccsba megy a tízezrünk – majd eloltják a mellette levő tűzoltók). A repülőtér mellé telepítsünk számos üzleti épületet (gyorsan a maximumra fejlődnek) és lehetőleg rendőrséget is.

SEA PORT: Kikötő 5x5-ös területen, potom 5.000 dollárért. Talán mindenkinek sikerül magától is kitalálnia, hogy vízpartra kell telepíteni... Jót tesz az üzleti életnek, viszont nagyobb bűnözésre is számíthatunk (tehát mellé egy rendőrség is kellene). Miután van kikötő, egy hajó kezd el mászkálni a vízen (a kicsinyített térképen S betű jelzi). Már említettük, hogy a hajó néha katasztrófát okoz mert behajózik a városba (vagy elviszi valamelyik hidunk egy darabját), tehát nem árt a tűzoltóságot is fejleszteni.

Az alsó két ikonnal a kicsinyített térképet és a grafikonokat hívhatjuk be – már volt róluk szó korábban.

Ez lett volna a **SIM CITY** leírása. Természetesen nem lehet részletes megoldást adni hozzá, hiszen minden egyes játék más térképen és máshogyan zajlik – persze az eddigiekben adott tippeket nem árt megszívlelni. A fő cél az, hogy minél nagyobb várost hozzunk létre, a határ csak a csillagos ég (illetve esetünkben a térkép széle...). Gyakorlatilag a játéknak nincs is vége soha, kivéve azt az esetet, ha feladattal játszunk és elrontjuk.

A játék ugyan abszolút nem tűnik ki sem a grafikával, sem a hanggal és a zenével az Amiga-játékok közül (sőt, az utóbbi kettőből szinte semmi sincs), szóval aki nagy látványosságra vágyik, az inkább be se töltse. Viszont aki szereti órákig tornáztatni az agyát a masinája előtt, az bizonyára kellemesen fog szórakozni vele. Apropó, nemrégiben megjelent a C-64-verzió is, amely néhány részletben eltér az Amigától – lehet, hogy szánunk majd rá egy-két szót valahol. OK **Infogrames**, ilyen még jöhet... (és természetesen szeretettel várjuk a ZX-81-verziót is!)

PIGMY maestro a Zala vidékéről úgy látszik nagyon a szívén viseli PLUS4-es "sorstársainak" játékellátottságát, mert igen gyors ütemben készítgeti különféle 64-es programok PLUS4-átiratait (**BATTLE CHESS**, **DRILLER**, **FLIGHT SIMULATOR II.**, **TASS TIMES**, **BARD'S TALE III.**, stb.). Friss konverziói közé tartozik egy '85-ös **Interplay**-játék, a **BORROWED TIME** átirata is. Ugyan a játék 64-en már meglehetősen ósdinak tűnhet, de egész biztosan állíthatjuk, hogy a PLUS4-en futó kalandjátékok között nem találunk ehhez foghatót. A játékban egy magándetektív szerepébe élhetjük bele magunkat, akit rossz bácsik permanensen meg akarnak gyilkolni, mert olyan dolgok után szimatol, amelyek után – a rossz bácsik véleménye szerint – nem kéne... (Chandler-krimik – és az angol nyelv – kedvelői előnyben...). A játék kétlemezes, szóval kazettás verziót ne keressen senki.

A címképernyőn egy úriember jön be úgy egy ajtón, hogy a belső kilincset használja (ennek az ablak látja kárát...) – az '1' billentyű megnyomásával elkezdhetjük a játékot, a '2'-vel pedig a játékszabályokra és a játék kezelésére vonatkozó információkat kaphatjuk meg. Ez utóbbival mi is foglalkozunk egy kicsit, mert egyrészt nem mindenki perfekt angol, másrészt néhány dologról nem esik szó benne:

A játékot a hagyományos adventure-módszerrel, vagyis a billentyűzetről begépelt angol nyelvű parancsokkal irányíthatjuk. A parancsot általában megérti a program szabályos angol nyelvtan szerint is, de a bonyodalmak elkerülése végett célszerűbb (és egyszerűbb) a torzított (ragok, határozók és névmások nélküli, ige+főnév formájú) nyelven kiadni (tehát pl. ha fedezéket akarunk keresni egy fotel mögött, akkor a GO BEHIND THE CHAIR AND LAY DOWN ON THE GROUND BECAUSE TOO MUCH BULLETS FLY IN THE AIR AND SO EASY TO DIE körmondat helyett a GO CHAIR használandó – az eredmény ugyanaz). Több parancsot is kiadhatunk egyszerre, ilyenkor AND kötőszóval kell elválasztanunk őket vagy pontot kell tennünk utánuk. Egy input maximum 255 karakterből állhat, de ennyit soha ne használjunk egyszerre, mert az utolsó karaktert már a program fogja kitenni – és az egészet rögtön el is felejti... Ha a program a parancsból az igét nem érti, akkor "I don't know how to <ige>", ha a főnév nem világos neki, akkor az "I don't know the noun <főnév>" üzenetet kapjuk. Mozogni az angol égtájak rövidítésének a begépelésével tudunk (N, E, S, W), de néha a fel/le (U/D) is használható. A mozgást futva is végezhetjük, ilyenkor RUN + <irány> formában kell kiadni a parancsot. Egyes igék és a főnevek listája folyamatosan látható a képernyő jobb oldalán (valószínűleg joystick-kel is ki lehet őket választani, de ez nekünk nem nagyon jött össze), a legfontosabbak a következők:

LOOK: megnézni valamit. Ha főnév nélkül adjuk meg vagy a mögötte álló igét nem érti a program, akkor ugyanazt a szöveget kapjuk meg, mint a helyszínre történő belépéskor.

EXAMINE: megvizsgálni valamit. Ha tárgyról akarunk információt kapni, akkor általában inkább ezt használjuk LOOK helyett, mert ez "erősebb" (néha eredményesebb).

TAKE vagy GET: felvenni valamilyen tárgyat. A felvehető tárgyakat a helyszínről szóló információnál is megkapjuk és a rajzon is láthatóak (egyesek csak azután, hogy megtaláltuk őket valahol). Ha több felvehető tárgy is van a helyszínen, akkor a TAKE ALL formulát is használhatjuk. A tárgyaink képe folyamatosan látható a jobb felső sarokban, az I (INVENTORY) parancs hatására szöveges információt is kapunk róluk. Egyszerre 6 tárgy lehet nálunk (ha a sütőnél megégetjük a kezünket, akkor azután csak három). Tárgyat a DROP utasítással tudunk letenni.

TALK vagy TELL: beszélni valakivel. Nem kell a neveket használnunk, elég csak a TALK MAN vagy TALK WOMAN formulát megadnunk. Természetesen néha azt is szükséges begépelnünk, hogy mit is akarunk mondani. További kommunikációs forma az is, ha például megmutatjuk a pisztolyt – egyeseknek megered tőle a nyelvük.

OPEN/CLOSE és LOCK/UNLOCK: mindkettő kinyitni/becsukni jelentéssel bír, de a LOCK/UNLOCK ott használatos, ha valami például kulccsal vagy retesszel záródik.

USE: használni valamit. Nálunk lévő tárgyakkal szokás, néha szükség van a célpont megadására is.

Ennyit az igékről (természetesen van még több is, de most nem vesztegetjük rájuk az időt). A főneveknek ugyancsak szűkös lenne a hely, de velük kapcsolatban feltétlenül megjegyzendő, hogy a helyszínek képein általában több dolog látható, mint amennyiről a helyszínről szóló szövegben említés történik (ergo azokat is meg kellene vizsgálni)...

Praktikus dolog a játékállás kimentésének a lehetősége, ami történhet a memóriába (QUICKLOAD/QUICKSAVE) vagy a játéklemezre (SAVE GAME/LOAD GAME) – utóbbi esetben egy számot kell megadnunk, amellyel betöltéskor majd hivatkozhatunk rá. A QUICKSAVE-et minél gyakrabban használjuk, annál jobb – a játék folyamán kb. 8-10 lépésenként meggyilkolnak majd bennünket, de egyébként sem árt meg, ha 2-3 lépésenként elmentjük a memóriába az állást (időt nem igényel).

A funkcióbillentyűkön néhány gyakrabban használt parancs van elhelyezve: '**F1**'/'**F4**': SAVE GAME/LOAD GAME; '**F2**': a legutóbbi parancs megismétlése a parancssorban; '**F3**': DROP; '**F5**': TELL ME ABOUT ...; '**F6**': GET ALL; '**HELP**'/'**F7**': QUICKSAVE/QUICKLOAD.

No, akkor ne is szaporítsuk tovább a szót – térjünk a lényegre. Ja, még egy megjegyzés: pusztán hangulatteremtési célokból néhány helyszínenként a program ilyeneket ír ki, mint pl. "Az az érzésed, hogy valaki figyel téged!", "Egy szempár követi minden mozdulatodat az egyik sarokról" vagy "Pisztolykakasok kattanását hallod valahonnan", stb. – ezektől nem kell megijedni vagy foglalkozni velük... Baj csak akkor van, ha a képernyőn egy két pisztolyt tartó maffiózó arca jelenik meg: ilyenkor már pláne nem kell megijedni, mert már meg is haltunk (ezt a program elég gyakran eljátssza – ezért jó a QUICKSAVE). A leírásban nem lépésről-lépésre receptet adunk, hanem helyszínenként haladunk előre a cselekmények és tárgyak ismertetésében – azután mindenki csinálja úgy, ahogy tetszik neki...

Kezdés

A játék kezdetén irodánkban üldögélünk, elhordott cipőt viselő lábunk természetesen az asztal tetején. Nézzük meg az asztalt (LOOK DESK). Cigarettahamu borítja és az alsó fiók nincs bezárva... Hopp! Megszólalt a telefon... (TAKE PHONE) "Sam, ezek ki akarnak nyírni téged..." – zihálja egy hang és elcsuklik. Hirtelen egy ember árnyéka homályosítja el a szobát... (nem kell vele foglalkozni: egy ablakmosóé). Nyissuk ki inkább a fiókot (OPEN DRAWER). Egy személyi csekket találunk benne (TAKE CHECK). Most már három tárgy van nálunk, vizsgáljuk meg őket. EXAMINE CHECK: ez egy lejárt csekk, amelyen az ex-feleségünk, Rita Sweeney járandóságát fizettük; EXAMINE GUN: ez egy finoman munkált Beretta pisztoly, amiben még 6 golyó van. Nem tudjuk soha letenni, mert "nélküle meztelennek érezzük magunkat"; EXAMINE WALLET: a pénztárcában egy igazolvány és egy engedély van; EXAMINE ID: egy igazolvány Harlow magánnyomozónak (ezek mi volnánk); EXAMINE PERMIT: fegyverviselési engedély Harlow magánnyomozónak. Remek. A sarokban egy irattartó szekrény áll (EXAMINE CABINET), amelyről vizsgálat után kiderül, hogy az utolsó hét esetünk ügyiratait tartalmazzák. Ismerkedjünk meg velük (READ CASE <szám>), mert kapunk néhány információt a következő helyszínekről és szereplőkről:

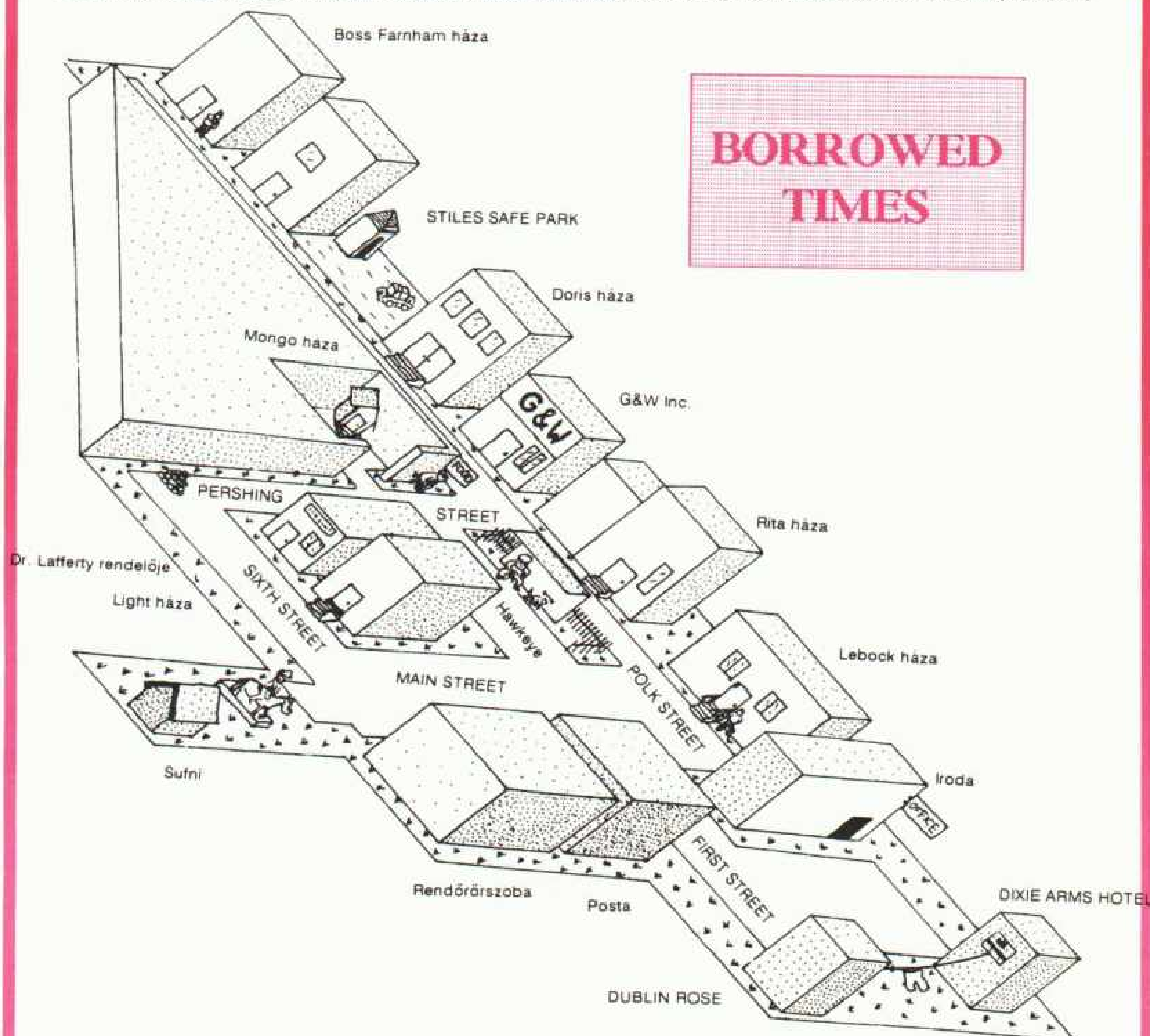
1. A Fred Mongo-ügy. Megbízó: Acme Paper Co. Nyomozás a gyanúsított után a cég egyik gyárában történt gyújtogatás ügyében. Eredmény: az még nincs, mert több bizonyíték szükséges.
2. A Felix Neigler-ügy. Megbízó: Lionheart Inc. Ez lényegtelen, ők nem szerepelnek a játékban.
3. Egy helyi lopás-ügy. Megbízó: Dublin Rose mulató. A nyomozás a pénztár "megrövidítése" miatt. Eredmény: a pénzt Mrs. Althea emelte el és sportkocsit vett belőle. (Lebock háza elől egy hölgy egy cabriolet-vel hajt el...)
4. A Boss Farnham-ügy. Megbízó: F.B.I. A gyanúsított a helyi gengszterfőnök. Eredmény: Az állítás 90% bizonyossággal igaz, de több bizonyítékra van szükség.
5. A Jim Shuman-ügy. Megbízó: G&W Inc. A megbízó sikkasztással vádolja. Eredmény: a gyanúsított bűnösnek bizonyult, de csak minimális értéket lopott, szóval megúszta egy alacsonyabb beosztásba helyezéssel.
6. A Doris Maglam-ügy. Megbízó: Morris Motors. A gyanúsított 60 nappal túllépte a fizetési határidőt. Eredmény: a kocsit elszállították a Stiles Safe Park-ból.
7. A szendvicstolvaj-ügy. Megbízó: Ross's Burger. Felbérelt álruhás rablók kirabolták a megbízót. Eredmény: Az R.M. Donald nevű gyanúsított szökésben van.

Ez egyelőre még nem sokat mond, de a későbbiekben nem árt ha tudjuk hogy ki kicsoda és néhány dologra fény derülhet...

A szobánkban egyelőre nincs több dolgunk, menjünk át kelet felé (csak arra lehet...) pénteki barátnőnk (és titkárnőnk), Iris Spencer szobájába. A szoba bal oldali részén egy akvárium látható – lehet belőle vizet inni, ami meglehetősen frissítő hatású dolog... Másra még nem tudtuk használni, mint ahogy a falipolcon díszelgő kávé(tea?)főzőt sem. Vizsgáljuk meg tehát az asztalt (LOOK DESK). Egy telefon, egy írógép és egy jegyzetblokk van rajta. A telefonnal nincs dolgunk, nézzük meg az írógépet: egy poros, régi példány, ha használni próbálnánk, akkor a program közli, hogy erre a munkára tartjuk a titkárnőt. Nézzük meg tehát a jegyzetblokkot (a program szerint jobb ha nem visszük el, mert ez Iris utolsó blokkja). Ez áll rajta: "Sam, fogorvoshoz mentem, majd jövök. Mavis keresett a Dublin Rose-ból (ő a tulajdonosa), iszonyúan beszélni akar veled. Iris." Rendben, már megyünk is (E). Az utcára kilépve egy csapat rossz arcú fickót látunk felénk jönni, akik azonnal előrántják a pisztolyukat, amint meglátnak bennünket (a fasorban is árnyékokat látunk). Valaki már gon-

doskodott a szórakoztatásunkról... Ha a helyünkön maradnánk, akkor a fickók lelőnének bennünket – ha megpróbálnánk észak felé elszaladni, akkor viszont a fasorban megbúvó "árnyaknak" nyújtanánk könnyű zsákmányt (visszamehetünk az irodánkba is, de onnan soha nem jutunk ki a városba – a gengszterek pedig nem tágítanak...). Az egyetlen dolog, amit tehetünk, hogy beszaladunk a szemközti ajtón a Dixie Arms Hotel-be (RUN E). A gengszterek szorosan a sarkunkban vannak... A hotelben egy ajtó vezet északra, de ha egyből azon akarnánk kirohanni, akkor golyókat kapnánk a hátunkba – keressünk tehát előbb fedezéket a karosszék mögött (GO CHAIR). A fedezék elég jónak tűnik, de itt is sűrűn repkednek körülöttünk a golyók... Innen már épségben elérhetjük az ajtót (RUN N). Egy lépcsőházba kerültünk, ahol egy lépcső vezet felfelé. Mindenekelőtt reteszeljük be magunk mögött az ajtót (LOCK DOOR) és rohanjunk fel a lépcsőn (U), mert az üldözők már döngetik is... Egy üres szobába kerülünk, ahonnan nem vezet másfelé kijárat – az üldözők pedig nemsokára betörik az ajtót odalenn és már jönnek is fel a lépcsőn... de hopp! – egy ablak. Sajnos zárva van és kinyitni sem tudjuk, mert a retesze teljesen berozsdásodott. Sebaj – betörjük (BREAK WINDOW). Egy üvegcserép marad a földön, amit szépen felveszünk (TAKE GLASS) aztán usgyi kifelé az ablakon (CLIMB OUT WINDOW)! Egy párkányon állunk a magasban, de egy szárítókötél is feszül a szomszéd ház és a párkány között. Másszunk rá a kötélre (CLIMB CABLE). Sajnos már az üldözőink is ott függeszkednek utánunk a kötélen, szóval kénytelenek leszünk elvágni a kötelet az üvegcseréppel (USE GLASS). Mi szépen átlendülünk a másik párkányra, az üldözők pedig vissza a hotelbe – egyelőre megszabadultunk tőlük... Ha megpróbálnánk lemászni, a program kedvesen érdeklődne, hogy vajon Spiderman-nek képzeljük-e magunkat, szóval inkább itt is az ablakot válasszuk a behatolás eszközének (CLIMB WINDOW). A Dublin Rose bárba kerülünk, ahol rögtön Mavis, a tulajdonosnő fogad bennünket izgatottan és közli velünk, hogy hallotta, amint Boss Farnham azt mondta a volt feleségünknek, Ritának és Fred Mongonak, hogy sosem fogjuk befejezni a nyomozásunkat... Még folytatná, de egy sötét sarokból felhangzó zaj elnyomja a szavait és ő kiszalad az ajtón...

Így kezdődik tehát a játék, de izgalmakban a későbbi nyomozás során sem fogunk szűkölködni (Ritát elrabolják, minket pedig hol fejbecsapnak, hol éterrel elkábítanak – és így tovább...) A következő számunkban folytatjuk a nyomozás ismertetését – addig is itt van egy térkép, hogy ne kelljen vele senkinek sem szórakoznia (egyes épületekben több szoba is található, amit kicsit nehéz volna jelölnünk...)



Különféle programjaink menüjeinek vagy akár grafikus képernyőket is tartalmazó kalandjátékok elkészítésénél gyakran szükségünk lehet ablakok használatára. A számítástechnikában "ablak"-nak nevezik a képernyő teljesen önállóan kezelt, a képernyő többi részétől elkülönített területeit. Az alábbi programban az ablakok kezelésére mutatunk be egy példát. A program BASIC alól használható. Definiálhatunk benne két tetszőleges utasítást, amelyeknek hatására az ablak tartalmát elmenthetjük illetve tetszőleges helyre visszatölthetjük. A rutin működéséhez szükséges, hogy BASIC-ből megadjuk az elmentendő képernyőrész paramétereit, pl. `DIM A%(10,10): WSAVE A%(0,0),5,5: WLOAD A%(0,0),0,0` hatására a program elmenti a memóriába a képernyő 5,5 pozíciójától kezdődően a DIM paraméterei által meghatározott (esetünkben 11x11) területű ablakot, majd visszatölti a képernyő bal felső sarkába. (Megjegyzendő, hogy a programunkban az ablakokat karakteresen, nem grafikusan kezeljük!) A listát nem kommenteztük be, inkább nagy vonalakban magyarázzuk el a működését. Az új felhasználói szavak számára szükséges vektorok átírása (030C-030D: felhasználói szó tokenizálása; 030E-030F: felhasználói szó detokenizálása; 0310-0311: felhasználói token végrehajtása). A 701F-704E területen helyezkedik el gyakorlatilag a főprogram, ami értelmezi az ablak töltésére illetve mentésére definiált új szavakat, illetve végrehajtja az új szóhoz tartozó szubrutint. A 704F-705D területen van karakteresen leírva a két új felhasználói szó (mi a WSAVE-et és a WLOAD-ot használtuk, de ez szabadon átdefiniálható). Az utolsó karakter shiftelve! A 705E-7132 területen található az ablak elmentését, 7133-71DE pedig az ablak visszatöltését végző rutin. Ezek magukban foglalják azt az ellenőrzést is, hogy az ablak nem lóg-e ki a képernyőről (ellenkező esetben a program hibaüzenettel leáll). A két szubrutinban az alábbi, rendszer által biztosított rutinokat használtuk fel: tömbelem megkeresése (96A5, a 47-48 címeken visszaadja a keresett tömb aktuális elemének kezdőcímét); vessző ellenőrzése a szintaktikához (9491); 1 byte-os érték beolvasása az X regiszterbe (9D84); hibaüzenet megjelenítése (991C).

```
. 7000  A9 1F     LDA #$1F
. 7002  8D 0C 03  STA $030C
. 7005  A9 70     LDA #$70
. 7007  8D 0D 03  STA $030D
. 700A  A9 33     LDA #$33
. 700C  8D 0E 03  STA $030E
. 700F  A9 70     LDA #$70
. 7011  8D 0F 03  STA $030F
. 7014  A9 3F     LDA #$3F
. 7016  8D 10 03  STA $0310
. 7019  A9 70     LDA #$70
. 701B  8D 11 03  STA $0311
. 701E  60        RTS
. 701F  48        PHA
. 7020  A9 70     LDA #$70
. 7022  A0 4F     LDY #$4F
. 7024  20 07 8A  JSR $8A07
. 7027  68        PLA
. 7028  90 06     BCC $7030
. 702A  A5 08     LDA $08
. 702C  48        PHA
. 702D  4C D6 89  JMP $89D6
. 7030  4C 6C 89  JMP $896C
. 7033  AA        TAX
. 7034  84 49     STY $49
. 7036  A0 70     LDY #$70
. 7038  84 23     STY $23
. 703A  A0 4F     LDY #$4F
. 703C  4C 9C 8B  JMP $8B9C
. 703F  38        SEC
. 7040  E9 80     SBC #$80
. 7042  0A        ASL
. 7043  A8        TAY
. 7044  B9 5B 70  LDA $705B,Y
. 7047  48        PHA
. 7048  B9 5A 70  LDA $705A,Y
. 704B  48        PHA
. 704C  4C 73 04  JMP $0473
. 704F  57 53 41  56 C5
. 7054  57 4C 4F  41 C4 00
. 705A  5D 70
. 705C  32 71
. 705E  20 A5 96  JSR $96A5
. 7061  A5 47     LDA $47
. 7063  48        PHA
. 7064  A5 48     LDA $48
. 7066  48        PHA
. 7067  20 91 94  JSR $9491
. 706A  20 84 9D  JSR $9D84
. 706D  86 D1     STX $D1
. 706F  20 91 94  JSR $9491
. 7072  20 84 9D  JSR $9D84
. 7075  86 D2     STX $D2
. 7077  68        PLA
. 7078  85 48     STA $48
. 707A  68        PLA
. 707B  85 47     STA $47
. 707D  20 9D 70  JSR $709D
. 7080  A5 D1     LDA $D1
. 7082  18        CLC
. 7083  65 D3     ADC $D3
. 7085  C9 29     CMP #$29
. 7087  B0 11     BCS $709A
. 7089  85 D3     STA $D3
. 708B  A5 D2     LDA $D2
. 708D  18        CLC
. 708E  65 D4     ADC $D4
. 7090  C9 1A     CMP #$1A
. 7092  B0 06     BCS $709A
. 7094  85 D4     STA $D4
. 7096  20 13 71  JSR $7113
. 7099  60        RTS
. 709A  4C 1C 99  JMP $991C
. 709D  A0 00     LDY #$00
. 709F  B1 47     LDA ($47),Y
. 70A1  F0 03     BEQ $70A6
. 70A3  4C 9A 70  JMP $709A
. 70A6  C6 48     DEC $48
. 70A8  A0 FF     LDY #$FF
. 70AA  B1 47     LDA ($47),Y
. 70AC  C9 19     CMP #$19
. 70AE  B0 EA     BCS $709A
. 70B0  85 D4     STA $D4
. 70B2  88        DEY
. 70B3  B1 47     LDA ($47),Y
. 70B5  F0 03     BEQ $70BA
. 70B7  4C 9A 70  JMP $709A
. 70BA  88        DEY
. 70BB  B1 47     LDA ($47),Y
. 70BD  C9 28     CMP #$28
. 70BF  B0 D9     BCS $709A
. 70C1  85 D3     STA $D3
. 70C3  E6 48     INC $48
. 70C5  60        RTS
. 70C6  A6 D1     LDX $D1
. 70C8  A0 01     LDY #$01
. 70CA  BD 00 0C  LDA $0C00,X
. 70CD  91 47     STA ($47),Y
. 70CF  BD 00 08  LDA $0800,X
. 70D2  C8        INY
. 70D3  91 47     STA ($47),Y
. 70D5  E8        INX
. 70D6  C8        INY
. 70D7  E4 D3     CPX $D3
. 70D9  D0 EF     BNE $70CA
. 70DB  60        RTS
. 70DC  A9 0C     LDA #$0C
. 70DE  A2 00     LDX #$00
. 70E0  A0 08     LDY #$08
. 70E2  8D CC 70  STA $70CC
. 70E5  8E CB 70  STX $70CB
. 70E8  8E D0 70  STX $70D0
. 70EB  8C D1 70  STY $70D1
. 70EE  60        RTS
. 70EF  CA        DEX
. 70F0  F0 11     BEQ $7103
. 70F2  18        CLC
. 70F3  AD CB 70  LDA $70CB
. 70F6  69 28     ADC #$28
. 70F8  90 03     BCC $70FD
. 70FA  EE CC 70  INC $70CC
. 70FD  8D CB 70  STA $70CB
. 7100  4C EF 70  JMP $70EF
. 7103  AD CC 70  LDA $70CC
. 7106  38        SEC
. 7107  E9 04     SBC #$04
. 7109  8D D1 70  STA $70D1
. 710C  AD CB 70  LDA $70CB
. 710F  8D D0 70  STA $70D0
. 7112  60        RTS
. 7113  A6 D2     LDX $D2
. 7115  8A        TXA
. 7116  48        PHA
. 7117  20 EF 70  JSR $70EF
. 711A  20 C6 70  JSR $70C6
. 711D  88        DEY
. 711E  98        TYA
. 711F  18        CLC
. 7120  65 47     ADC $47
. 7122  90 02     BCC $7126
. 7124  E6 48     INC $48
. 7126  85 47     STA $47
. 7128  20 DC 70  JSR $70DC
. 712B  68        PLA
. 712C  AA        TAX
. 712D  E8        INX
. 712E  E4 D4     CPX $D4
. 7130  D0 E3     BNE $7115
. 7132  60        RTS

. 7133  20 A5 96  JSR $96A5
. 7136  A5 47     LDA $47
. 7138  48        PHA
. 7139  A5 48     LDA $48
. 713B  48        PHA
. 713C  20 91 94  JSR $9491
. 713F  20 84 9D  JSR $9D84
. 7142  86 D1     STX $D1
. 7144  20 91 94  JSR $9491
. 7147  20 84 9D  JSR $9D84
. 714A  86 D2     STX $D2
. 714C  68        PLA
. 714D  85 48     STA $48
. 714F  68        PLA
. 7150  85 47     STA $47
. 7152  20 9D 70  JSR $709D
. 7155  A5 D1     LDA $D1
. 7157  18        CLC
. 7158  65 D3     ADC $D3
. 715A  C9 29     CMP #$29
. 715C  B0 11     BCS $716F
. 715E  85 D3     STA $D3
. 7160  A5 D2     LDA $D2
. 7162  18        CLC
. 7163  65 D4     ADC $D4
. 7165  C9 1A     CMP #$1A
. 7167  B0 06     BCS $716F
. 7169  85 D4     STA $D4
. 716B  20 BF 71  JSR $71BF
. 716E  60        RTS
. 716F  4C 1C 99  JMP $991C
. 7172  A6 D1     LDX $D1
. 7174  A0 01     LDY #$01
. 7176  B1 47     LDA ($47),Y
. 7178  9D 00 0C  STA $0C00,X
. 717B  C8        INY
. 717C  B1 47     LDA ($47),Y
. 717E  9D 00 08  STA $0800,X
. 7181  E8        INX
. 7182  C8        INY
. 7183  E4 D3     CPX $D3
. 7185  D0 EF     BNE $7176
. 7187  60        RTS
. 7188  A9 0C     LDA #$0C
. 718A  A2 00     LDX #$00
. 718C  A0 08     LDY #$08
. 718E  8D 7A 71  STA $717A
. 7191  8E 79 71  STX $7179
. 7194  8E 7F 71  STX $717F
. 7197  8C 80 71  STY $7180
. 719A  60        RTS
. 719B  CA        DEX
. 719C  F0 11     BEQ $71AF
. 719E  18        CLC
. 719F  AD 79 71  LDA $7179
. 71A2  69 28     ADC #$28
. 71A4  90 03     BCC $71A9
. 71A6  EE 7A 71  INC $717A
. 71A9  8D 79 71  STA $7179
. 71AC  4C 9B 71  JMP $719B
. 71AF  AD 7A 71  LDA $717A
. 71B2  38        SEC
. 71B3  E9 04     SBC #$04
. 71B5  8D 80 71  STA $7180
. 71B8  AD 79 71  LDA $7179
. 71BB  8D 7F 71  STA $717F
. 71BE  60        RTS
. 71BF  A6 D2     LDX $D2
. 71C1  8A        TXA
. 71C2  48        PHA
. 71C3  20 9B 71  JSR $719B
. 71C6  20 72 71  JSR $7172
. 71C9  88        DEY
. 71CA  98        TYA
. 71CB  18        CLC
. 71CC  65 47     ADC $47
. 71CE  90 02     BCC $71D2
. 71D0  E6 48     INC $48
. 71D2  85 47     STA $47
. 71D4  20 88 71  JSR $7188
. 71D7  68        PLA
. 71D8  AA        TAX
. 71D9  E8        INX
. 71DA  E4 D4     CPX $D4
. 71DC  D0 E3     BNE $71C1
. 71DE  60        RTS
```

Az ELITE utolsó részében a CoV többi részében is megszokott miniatűr betűket használjuk, mert az eddigieknél egy kicsit többet akarunk bezsúfolni ide. Először is a múltkori számból még adósak vagyunk a "B-verzió" utolsó küldetésével:
Az álcázó berendezés megszerzése után a következő küldetést a 8. galaxisban kaptuk meg (a Ceenrama bolygón). Az információ szerint a thargoidok egy szomszédos bolygórendszerben megszállták a Coriolis-t. Arra kérnek bennünket, hogy pusztítsuk el a Coriolis bázist (most majd el lehet), de ne próbáljunk meg leszállni rajta. Bármelyik szomszédos bolygóra átugorva először hirtelen elfogy az üzemanyag, majd némi idő elteltével egy nagy rakás thargoid szakad a nyakunkba (észre fogjuk venni, amikor megjönnek...). Kár velük szórakozni, mert soha az életben nem fognak elfogyni – hacsak előbb ki nem lőjük a Coriolis-t. Az álcázó berendezés jó segítséget nyújt ahhoz, hogy élve elkecmeregjünk a Coriolis-ig. A lézerrel (lehetőleg katonaival) tüzelgetve rá egy idő után szétrobban. Utána nekiállhatunk levadászgatni a thargoidokat, bár biztonságosabb, ha elhúzzuk a csíkot a nap felé és csak hátrafelé lövöldözgetünk rájuk. A naphoz tankolási célzattal megyünk: mivel a rendszerbe belépve hirtelen elfogyott az összes üzemanyagunk, nem tudunk hiperűrugrást csinálni) – fel kell tehát tankolnunk az üzemanyagot. Repüljünk nyílegyenesen a napba... amikor a kabin hőmérséklete elérte kb. a 80%-ot, a scoop aktiválódik és feltöltődik az üzemanyagtartály. Ilyenkor azonnal fordítsunk hátat a napnak, mert néhány pillanat múlva a Cobra túlmelegszik és felrobban. Ugorjunk át a következő rendszerbe. Mihelyt kilépünk a hipertérből, felvillan az ECM működését jelző műszer – valaki ECM-ezett körülöttünk, de nem látunk senkit... Leszállás után a Coriolis-on gratulálnak nekünk, hogy sikerült az utolsó thargoid bázist is megsemmisítenünk. Ezenkívül közlik, hogy a rendszerbe belépve egy "anti ECM-adás" áldozatai lettünk, amely valószínűleg káros hatással volt a hiperűr-motorjainkra. Felszerelnek egy olyan készüléket, amellyel mi is képesek vagyunk ilyen "anti ECM-adásokat" emulálni és közlik velünk, hogy a szerkezetet bármikor használhatjuk az 'L' megnyomásával. Ezenkívül a rendkívül megtisztelő "Arkangyal" megnevezést adományozzák nekünk (COMMANDER helyett ARCHANGEL néven szereplünk a továbbiakban). Több küldetéssel nem találkoztunk (COMING SOON ELITE II felirattal sem)...

Billentyűk

Számos olvasónk kérte, hogy közöljük le a fontosabb kezelőbillentyűket egyszerre, mert kissé idegesítő, hogy állandóan lapozgatni kell az újságokban utánuk. Rendben, ezen ne múljék (C-64) – bár 10 hónap alatt már igazán meg lehetett volna tanulni...:

Billentyű	Hol él?	Mit csinál?	Megjegyzés
'<'	űrben	balra forgás	–
'>'	űrben	jobbra forgás	–
'X'	űrben	le	–
'S'	űrben	fel	–
'SPACE'	űrben	gyorsítás	–
'/'	űrben	lassítás	–
'A'	űrben	tűz a lézerrel	Csak azzal, amerre nézünk
'@'	Coriolis	input/output-menu	–
'F1'	Coriolis	felszállás	–
'F1'	űrben	előrenézet	–
'F3'	űrben	hátranézet	–
'F5'	űrben	balra nézet	–
'F7'	űrben	jobbra nézet	–
'1'	Coriolis	vásárlási menü	Vásárlás csak akkor, ha elég a pénzünk a megadott árura
'2'	Coriolis	eladási menu	–
'3'	Coriolis	felszerelési menu	Technikai szinttől függően változó
'4'	bárhol	nagy galaktikus térkép	–
'5':	bárhol	kis galaktikus térkép	–
'6':	bárhol	bolygóinformáció	Valamely galaktikus térképen utoljára kijelölt bolygóról
'7'	bárhol	a jelenlegi bolygó árai	
'8':	bárhol	személyi információk/felszerelés	–
'9'	bárhol	üzemanyag/pénz/rakomány	–
'O':	–	kurzor vissza a jelenlegi bolygóra	Csak valamelyik galaktikus térképen
'D':	–	bolygó távolsága fényévben	Csak valamelyik galaktikus térképen
'F':	–	megadott nevű bolygó megkeresése	Csak valamelyik galaktikus térképen
'J'	űrben	ugrás előre az űrben	Csak ha nincs a közelben semmilyen űrhajó vagy bolygó
'H'	űrben	hiperugrás a kijelölt rendszerbe	Csak ha elég az üzemanyag és van kijelölt bolygó
'CTRL' + 'H'	űrben	ugrás a következő galaktikába	Csak ha van galaktikus hiperhajtómű
'C'	űrben	automata dokkoló bekapcsolása	Coriolis közelében alkalmazandó
'P'	űrben	dokkoló komputer kikapcsolása	Néha leáll, ilyenkor kapcsoljuk ki/be
'E'	űrben	ECM bekapcsolása	Saját rakétákat is megsemmisíti
'←'	űrben	mentőkabin használata	A legközelebbi Coriolisra kerülünk.
'T'	űrben	rakéta célpont-keresés	Csak akkor tölt be, ha célpontot talál a célkeresztben
'M'	űrben	betöltött rakéta kilövése	
'U'	űrben	betöltött rakéta kivétele	
'C='	űrben	energiabomba	Thargoid anyahajók ellen általában hatástalan

Ezenkívül speciális funkciója van még az '**INST/DEL**' billentyűnek: feltogható pause-nak is de utána néhány billentyűt megnyomva plusz funkcióhoz (pittyen egyet) jutunk:
'**P**': "térhatást" keltő bolygóink lesznek (megjelennek rajta az "egyenlítői")
'**A**': az előbbi térhatás kikapcsolása
'**Y**': felcseréli a joystick-on
'**C**': és 'M': megnyomásukra folyamatosan szólni kezd a Kék Duna-keringő. Kikapcsolni a hangot a 'C' és az 'M' ismételt megnyomásával lehetséges.
'←': a játék feladása, abort
'**K**': be/kikapcsolja a PORT2-joystick kezelését
'**J**': az irányítás megfordítása a PORT2-joystick-en (hasznos, ha hátrafelé tüzelünk)
'**X**': ha megnyomása után a játékban a '**CTRL**' + '**Q**' lenyomva tartása mellett hiperugrást csinálunk, akkor "lebegünk" a hipertérben (egy csomó thargoid társaságában). Kilépés a hipertérből újabb 'H' megnyomásra.

Epilógus helyett

Hát akkor így ért véget az **ELITE**-leírás. Nem kizárt, hogy bekerülunk a Guiness Book Records-ba, mert valószínűleg ez volt a földkerekség leghosszabban tartó játékleírása... Egy másik trófeát a hibák is érdemelnek – lehet, hogy szánunk rá még egy részt, hogy ismertessük mi volt a leírtakban marhaság ("nem éri meg kábítószerrel kereskedni", "a hiperdrive-val 8-szoros ugrást lehet csinálni", stb.). Egy dologgal azonban még adósak vagyunk: a CoV 1-ben azt ígértük, hogy a CoV 2-ben bemutatjuk a galaxisban kóricáló hajókat – CoVboy rubrikái szerint eddig 78 levél jött, ami ezt hiányolta. A játékban ennek nincs túl sok lényege, mert a radaron a színe úgyis mutatja, hogy veszélyes-e a hajó, de ha már megígértük, akkor legyen. (**Nem baj, volt mit rajzolgatnom szombat éjszaka – CoVboy**). A neveket nem az ujjunkból szoptuk, hanem PC-n (meg Amigán) mondta meg az a bizonyos célpontazonosító. Nem fért már el a **Cougar** (nem baj, a bejelentkező képernyőn úgyis ez a másodikként megjelenő hajó) és a **Constrictor** (már volt a CoV 4-ben). A rakományhengert és az aszteroidát bizonyára már mindenki ismeri, a mentőkabin tetraéder alakú repülő tárgy. Na, akkor most KONYEC ELITE.



ANACONDA: Teherszállító hajó, gyenge fegyverzettel. Bolygóközi kereskedelemre használják, de kalózok és vadászok soha, mert túl lassú. Ha kalózkodunk, akkor ideális préda, mert általában van rajta valamilyen rakomány.



ADDER: Könnyű fegyverzetű vadászgép, csak a kezdő fejvadászok szokták használni. A benne ülő sarki lamerek nem jelentenek túl nagy veszélyt ránk. Általában a többi fejvadásszal együtt szoktak támadni – egyedül nincs esélyük...



ASP: Az egyik leggyorsabb és legjobb fegyverzetű vadászgép, a kalózok egyik kedvenc gépe (csak ők használják). Ha feltűnik, majdnem biztos, hogy támadni fog. Könnyen összetéveszthető a Cobra Mk I-gyel. Veszélyes ellenfél.



THARGOID: Thargoid vadászgép, erős fegyverzettel és erős pajzzsal. Már csak elvből is azonnal kiirtandó! Egyedül ritkán mutatkoznak, inkább nagyobb csapatokban kódorognak – különösen a 2. küldetésnél lesz szerencsénk hozzájuk...



BOA: Akár az Anaconda, csak egy számmal kisebb méretben. Csak teherszállításra használják, mert ez is nagyon lassú. Néha fegyverzet sincsen rajtuk, tehát nem lőnek vissza, amikor megtámadjuk őket (rakomány viszont van rajtuk)...



COBRA MK I: Fegyveres kereskedőhajó, a Cobra Mk III. elődje. Általában kalózok és fejvadászok kedvelik, de használják békés kereskedők is, mert elég gyors és elég erős fegyverzettel van felszerelve. Nagyon hasonlít az Asp-hoz.



COBRA MK III: Ez a mi hajónk, amely az egyik legjobb fegyveres kereskedőhajó. Előszeretettel használják a kalózok és a fejvadászok, de a békés kereskedők is. Gyorsaságban csak az Asp, a Viper és a Krait veheti fel vele a versenyt.



FERDELANCE: Ez egy bunkó. Erős fegyverzet és pajzs – csak a kalózok használják. Általában egy (vagy több) ilyen vezeti a csapatban támadó kalózokat – ha őt kilőjük, akkor a többiek talán békén hagynak (míg nem jön egy másik)



GECKO: Az Adder-hez hasonló könnyű vadászgép, csak fejvadászok használják. Általában csak akkor támad, ha közben kalózokkal is hadakozunk vagy mi támadjuk meg először. Nem egy túl veszélyes ellenfél.



KRAIT: Könnyű vadászgép, a kalózok és a fejvadászok gyakran használják. Sohasem támad egyedül, mindig megvár egy Ferdelance-t vagy egy Asp-et és csak azzal együtt támad (addig csak kíséget, mert gyorsabb, mint mi).



MAMBA: A Cobra-hoz hasonló fegyveres kereskedőhajó. Fejvadászok és kereskedők használják, kalózok szinte soha. Kellemetlen ellenfél lehet, ha belekötünk, egyébként általában békénhagy bennünket. Ritkán találkoztunk vele.



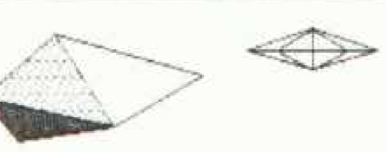
MORAY: Általában kalózok által alkalmazott kísérő vadászgép, de néha fejvadászok is használják. A Mamba-hoz hasonlóan ritkán találkozunk vele, de nem veszélyes ellenfél, ha van ECM-unk (általában rakétákkal kezdi a támadást).



PYTHON: Erős fegyverzetű teherhajó. Kereskedők használják, de gyakran vezeti a támadó kalózokat is. Ha kalóz, akkor a Ferdelance-hoz hasonlóan nagyon kellemetlen ellenfél – szóval őt kell először kilőnünk...



SHUTTLE: A bolygók és a napjaik között szoktak repkedni. Az lenne a feladatuk, hogy az űrben hányódó roncsokat eltakarítsák. Teljesen veszélytelen, pajzsa és fegyvere nincs – de felesleges megtámadnunk, mert rakománya sem.



SIDEWINDER: Könnyű vadászgép, de csak nagyon ritka alkalmakkor találkozhatunk vele. Fejvadászok használják, de minket egyikuknek sem akaródzott megtámadnia – szóval ilyen szolid lelkek ezek...



TRANSPORTER: Ugyanaz a funkciója, mint a Shuttle-nak, a bolygók és napjaik között repkednek. Sem fegyverzet, sem pajzs, sem rakomány nincs rajtuk. Az egyetlen "veszélyt" akkor jelenti, ha nem térünk ki az útjából (elviszi a pajzsot).



VIPER: csak a rendőrség által használt gyors, nagy tűzerejű vadászgép (gyenge pajzs). Csak akkor támadnak meg, ha tüzet nyitunk egy Coriolis-ra vagy valamelyiküket megtámadjuk. Egyébként felőlük azt csinálunk, amit akarunk...



WORM: A fejvadászok és a kalózok által is alkalmazott erős vadászgép. Ha megtámadjuk, lehetőleg egy sorozattal lőjük le, mert úgy repül, mint egy holdkóros és nagyon nehéz befogni. Könnyen összetéveszthető a rakománybálákkal.

FRANKIE C-64

"Helló, CoVboy! Itt van a FRANKIE leírása. A játék nem új, viszont még sehol sem jelent meg róla semmi – pedig egy leírást megér!" **Szabó Dániel** (DAN), Budapest (**Hála, köszönet, móka, kacagás, meg minden ilyen hasonló! Te aztán elég alaposan leírtad a dolgokat, szóval "Danny-stuff Goes To Tökös-Mákos" avagy "Irány az Örömök Háza"! – CoVboy**)

A játék a Frankie Goes To Hollywood együttes Welcome To The Pleasure Dome című nagylemezére épül, egyetlen célja, hogy 100%-ig valódi személlyé váljunk. Ennek egyszerű képlete megcsodálható a nyitóképernyőn, itt nincs is más dolgunk, mint hogy megnyomjuk a 'tűz' gombot: hősünk – miután kemény duhe (RAGE HARD) elszáll – rögtön összemegy 0%-os lamernek, mi pedig egy angol ház előtt találjuk magunkat. A joystick jobbra-balra mozgatásával járkálhatunk, felfelé nyomva mehetünk be az ajtókon (de a figurának szembe kell állnia velünk). Tűzzel lefelé húzva kapunk egy leltárt a nálunk lévő dolgokról (max. 8 tárgy lehet nálunk), ilyenkor egy kézzel választhatjuk ki, hogy melyiket akarjuk használni, a zászló ikonnal léphetünk ki). A tárgyak felvétele is hasonló rendszerben történik. Tűzzel abba az irányba húzva a joyt, amerre nézünk (esetleg átlósan), nyúlkálhatunk – így kereshetünk tárgyakat a szekrényekben, így lehet gombokat megérinteni, illetve bizonyos videojátékokban és a labirintusban így lőhetünk. A képernyő jobb oldalán látható négy élvezetszintünk (egy agytekervény, egy pisztolygolyó, egy szív és egy kereszt szimbolizálja), ha elég magasak, akkor a BANG felirat megfelelő betűje kiíródik. Élvezetünket folyamatosan növelhetjük tárgyak felvételével, videojátékok játszásával, stb. A program egyébként személyi százalékunkat két öszetevőből számolja: élvezetszintünkből (egy BANG 56%-ra jó) és a pontszámból (pontosabban élvezeti egységeinkből) – ez utóbbit osztja 2000-rel. Tehát élvezetünk szinten tartásán kívül nincs más dolgunk, mint élvezetegységeket gyűjteni – ennek leírása következik most. A játékban összesen 16-féle tárgy van, mindegyik típus első szerencsés egységének felvételeért 400 egységet kapunk. Tárgyakat a szobákban levő fiókos szekrényekben, illetve a konyhában a hűtőszekrényben, a mosógépben és a faliszekrényben találhatunk (ebből néha több is van egymás mellett, ilyenkor mindegyikben külön-külön kell keregélnünk). Minden tárgy egyszer használatos, ha rossz helyen használjuk, akkor is elveszik, ráadásul ez az élvezetünknek sem tesz jót. A tárgyak:

MILK BOTTLE (tejesüveg): Az előbb említetteken kívül házak ajtajában is található, az első ház első lakásának konyhájában kell használni (megtöltjük a padlón lévő tálat). Ez 2.000 pontot ér.

THIRSTY CAT (szomjas macska): A 4. ház 1. lakásának szobájában vehetjük fel, ugyanott használjuk, ahol a tejet – 2.000 egységért cserébe megissza, kimászik a macskalyukon és kinyit nekünk egy videojátékot. Ha legközelebb erre járunk, érintsük meg az ajtót (amelyiken a macska kiment), erre újabb 200 egységet kapunk Frankie-től.

FLOPPY DISK: Kétféle van belőle, a hibásból is legalább egyet fel kell vennünk.

SECURITY PASS: Biztonsági lemez.

PLEASURE PILL (élvezet tabletta): Négyféle van belőle, bárhol használhatjuk. Kapunk érte 2.000 egységet és az "élvezeted duplázódik" vagy "a fájdalmad a felére csökken" üzenet kíséretében a megfelelő élvezetünk módosul.

VIDEO: bármelyik szobában használhatjuk, ahol van TV. Hatására beléphetünk egy videojátékba. Első használatakor 2.000 pontot kapunk.

KEY (kulcs): A 2. ház 3. lakásának szobájában nyitja a labirintus bejáratát (2.000 pont).

FLAK JACKET (golyóálló mellény): Az előszobában lévő fogason lóg. Bármelyik videojátékban használhatjuk, ahol lehívható a leltár, de olyan helyen kell használnunk, ahol lőnek ránk ("megszabadít a fájdalomtól" és kapunk 2.000 pontot).

A PAIR OF SOCKS (egy pár zokni): általában a teregetőn találhatjuk, nem jó semmire.

Ugyanígy nem jó semmire a HERING, a BAG OF MONEY (pénzeszacskó) és a PISTOL (pisztoly).

Videojátékok: A videokazetta használatán kívül beléphetünk még a macska által kinyitott ablakon, a 4. ház 4. lakásának konyhájában lévő térkép, valamint a 3. ház 4. lakásának szobájában lévő kép megérintésével (200 pont). A videojátékok végigjátszása általában 2.500 egységet jelent, utána a legtöbbön található egy ajtó, amelyen keresztül a labirintusba juthatunk. Itt kóválygva az ajtókon keresztül más videojátékokba is beléphetünk. A videojátékok (az egyszerűség kedvéért sorszámok szerint fogok rájuk hivatkozni):

1. A képernyőn egy fal lövöldöz ránk (ha használjuk a mellényt, akkor ez nem káros az élvezetünkre). Miután kilőttük a falat, érintsük meg a mögötte lévő gombokat (ez 100 pont), valamint a 2. videojátékba mehetünk át, ha elérjük a liften (szembe kell állni, akkor visz fel-le). Fent még látható két gomb, ezeket megérintve egy puzzlet kell kiraknunk 3.000 egységért. Ha ezt kiraktuk, csak akkor kapunk ajtót erre a játékra. A kirakás után a számítógépterembe mehetünk.
2. A képernyőn agytekervények mozognak fel-le, ha az egyikbe oldalt beleállunk, akkor egy másikban kerülünk újra napvilágra. Minden egyes ilyen utazás csökkenti az első élvezetszintünket. A cél az, hogy az alul látható vonalat elérjük.
3. Reagan és Gorbacsov közül választhatunk, először csak 20, később 30-40 találatot kell elérnünk. Stílszerűen innen a WAR! feliratot tartalmazó játékba kerülünk (oh, glasznoszty...)
4. A képernyőn a WAR! felirat alól élvezetszintjeink szimbólumai repkednek szanaszét. Ha felveszünk egy golyóálló mellényt, akkor élvezetünk csökkenése nélkül lövöldözhetünk. Mind a 4-féléből ki kell lőnünk egyet (800 pont/db), csak ekkor kapunk legközelebb ajtót a képernyőre. Közben folyamatosan egyes játékok részletei villannak be, ha kilövünk egy szimbólumot, akkor a legutoljára bevillant játékba kerülünk be.
5. Egy céllövöldében érezhetjük magunkat, államfőkre, politikusokra tüzelhetünk. Reload-nál hagyjuk a célkeresztet alulra ereszkedni, ekkor töltünk. A játékot akkor csináltuk meg, ha 10 találatunk van. A 3. ház 1. lakásának szobájában menjünk el a falig, majd vissza: erre egy madár elrepül a falról és beszáll ebbe a játékba (100 egység). Ha ezután játszunk ezzel a játékkal, akkor ez a madár átrepül előttünk – ha sikerül kilőni, akkor kapunk plusz 1 töltényt, vagyis egyet hibázhatunk a politikuslövészetben.
6. Egy virágos réten találjuk magunkat, virágok hullanak az égből. 20-at összeszedve egy csokorba megkapjuk megérdemelt 2.500 élvezetegységünket.
7. A térképről juthatunk ide, a légelhárítás a feladatunk. A végigcsináláshoz nem szükséges a maximális számú bombát kilőnünk, elég ha lejár az idő (de ekkor nem állítja vissza a program a kicsit megcsappant élvezetszintünket).
8. A képernyőn a falbontós játékokhoz hasonlóan élvezetünk valamelyik szimbóluma pattog, ezt kell abba a részbe terelnünk, ahol a fal megszakad. Mind a négy szimbólummal el kell ezt végeznünk, darabonként 1.500 pontot kapunk értük.
9. Egy ördöggel kell eljutnunk a pokolból a mennyországba, közben nyilak (talán Amoré?) repkednek felénk. Ha átjutottunk, akkor menjünk a glóriákhoz. Egyszerre csak egyet szedhetünk fel, utána megint a pokolba kerülünk (a játék megcsinálásához elég egyet is felszedni). Ha már legalább egy glóriát felszedtünk, akkor a leltárba lépve a zászló felett is láthatunk egyet. Ezzel lekérdezhetjük dicsőségszintünket (1 glória 10 ugrást jelent a szinten). Ha van ilyenünk, akkor az egy ideig megvéd bennünket az 1. és 4. játékban (a találatok mindig ezt a szintet csökkentik), illetve a 2. és 8. játékban lassabban fogy az élvezetünk.

A videojátékokból juthatunk el a számítógépterembe is, itt kell használnunk a biztonsági lemezt (2.000 egység) és a mágneslemezeket. Ha jó a lemez, akkor egy-egy terminál aktiválódik (2.000 egység), ezekről érhető el a 8-as játék 4 típusa. Ha a harmadik jó lemezt is beraktuk, akkor plusz 2.500 egységet kapunk (de mielőtt a harmadik lemezt beolvasnánk, tegyük be a biztonsági lemezt, különben ezt nem kapjuk meg!). A biztonsági lemez a zöld képernyős terminált aktiválja. Egy garantáltan jó lemez található a 4. ház 1. lakásának konyhájából kilépve balra a fűben.

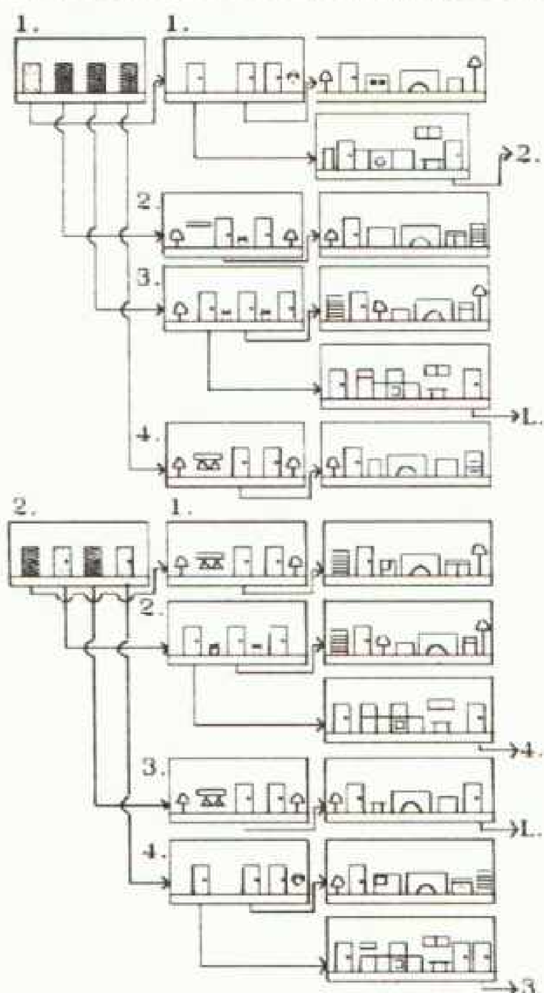
200 élvezetegységet kapunk, ha a 4. ház 2. lakásában megérintjük a villanykapcsolót. Ez egyébként arra is jó, hogy keresztünket felpumpáljuk (REPEAT érint kapcsoló, be a szobába, ki a szobából, UNTIL G...). A villanyt egyébként érdemes bekapcsolva hagyni – energiatakarékosságból, felebaráti szeretetből és azért, hogy kívülről hamarabb felismerjük a házat. A labirintusban járkálva tűzgolyókkal találkozhatunk, ezekből 8-at kell kilőni, egyenként 1.500 pontért (ugyanannak kétszeri kilövése nem számít).

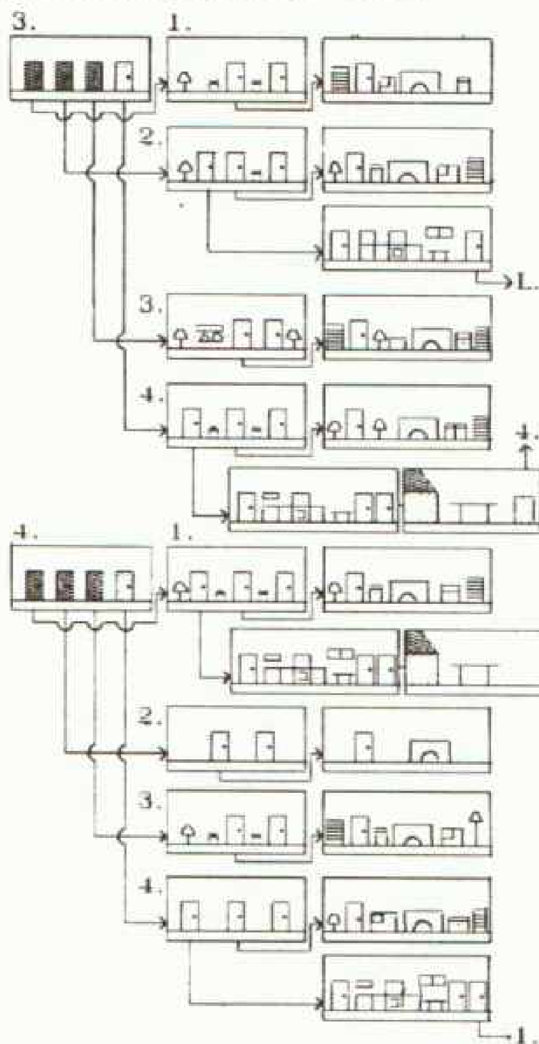
Végül még egy módja van a pontszerzésnek: ki kell nyomoznunk egy gyilkosságot. A házakban mászkálva előbb-utóbb egy hullára bukkanunk (800 pont). Megtudjuk, hogy feladatunk megnevezni a gyilkost, miután az összes információt megtudtuk róla. Az egyes helyszínekre belépve ezután információkat kapunk vagy a gyilkosról, vagy a gyanúsítottakról. 8 szereplő van, közülük 1 halott, tehát a gyilkosról 7 információt kell összegyűjteni (darabonként 800 pont), hogy egyértelműen eldönthessük, hogy ki az. Az egymásnak ellentmondó információk (X.Y. lehet: Mr. Prutt, Joe Public, Mr. és Mrs. Straight, Mr. és Mrs. Average, Miss Mundane, Mr. Dull, Miss Bland):

The killer is aged 30-40 (a gyilkos 30-40 éves)
... has a London accent (... londoni akcentusa van)
... is an ateist (... ateista)
... dislikes music (... idegenkedik a zenétől)
... has no car (...-nak nincs kocsija)
... is a socialist (... szocialista)
... is an early riser (... korånkelő)
... is a film buff (... filmbuzi)
... is a keen gardener (... lelkes kertész)
... is a taurean (... egy bika)
... likes to gamble (... szereti a szerencsejátékot)
... has no children (... nincs gyermeke)
... is a vegetarian (... vegetáriánus)
... likes red wine (... szereti a vörösbort)
... is an avid reader (... mohón olvas)
... is a local vit (... egy helyi mókamester)

X.Y. has retired (X.Y. nyugdíjas)
... longs to return to Scotland (... visszatérne Skóciába)
... is a regular churchgoer (... rendszeresen jár templomba)
... plays the piano (... zongorázik)
... drives everywhere (... mindenhova kocsival megy)
... has always voted Tory (... mindig a torykra szavazott)
... likes to sleep till noon (... szeret délig aludni)
... rarely visits the cinema (... ritkán jár moziba)
... suffers from hayfever (... szénanáthában szenved)
... was a july baby (... egy ma született bárány)
... hates to part with a penny (... egy fillértől sem válna meg)
... has a son in the RAF (... van egy gyereke a Légierőnél)
... adores a hot beef curry (... imádja a meleg, currys marhahúst)
... thinks alcohol is bad for you (... gondolja, hogy az alkohol ártalmas)
... cannot read or write (... analfabéta)
... has no sense of humour (... nincs humorérzéke)

Ha tehát mind a 7 információt összegyűjtöttük a gyilkosról, akkor menjünk vissza oda, ahol a hullát találtuk. Ha belépünk, akkor kapunk egy menüt, itt kell kiválasztanunk a gyilkost. Ha sikerül, kapunk 3.000 pontot és elismerik nyomozói tehetségünket.
Ha mindezt megcsináltuk, akkor 87.000 élvezetpontunknak kell lennie. Már nincs más dolgunk, mint élvezetünk teljében (BANG – ezért érdemes az élvezettablettákat a végére meghagyni) elmenjünk a labirintusba és ott megtaláljuk a bejáratott a Gyönyörök Kupolájának szívébe (ezt onnan ismerhetjük fel, hogy olyan, mint egy zsákutca, vagyis mintha egy játék bejárata lenne, de se jobbra, se balra nem lehet menni). Welcome to the Pleasure Dome! (**Micsoda szörnyen debil játék! Felveszem a Top-listámra! – CoVboy**)





CARTRIDGE POKE-ok

C64

Return of the Jedi: POKE 4044,165: POKE 5151,165: POKE 6827,165: POKE 6847,165 (örökélet)
Road Blasters: POKE 10982,165: 15715,181: 15903,181: 16033,181: 16133,181 (végtelen üzemanyag)
Road Runner: POKE 43241,165 (örökélet)
Roadwars: POKE 43059,0: POKE 43078,X (golyók száma)
Robocop: POKE 44416,0 (végtelen élet)
R-Type: POKE 13054,173: POKE 13140,173 (örökélet)
Shockway Raider: POKE 6816,173 (végtelen élet)

BIO CHALLENGE
Amiga

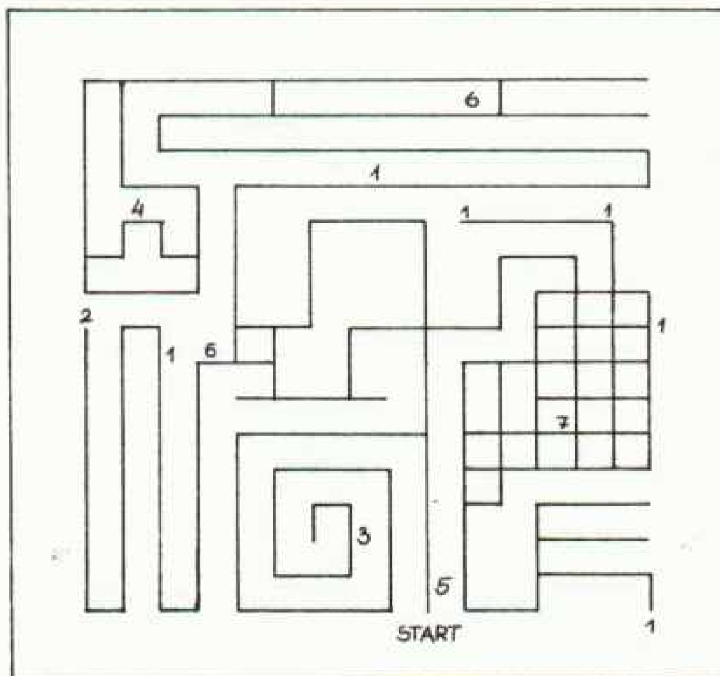
"Hi CoVboy! Már egyszer boldogitottalak benneteket, most ismét jelentkezem. Küldök egy rövidke leirást a BIO CHALLENGE nevű pr.-ról, ami igaz, hogy nem túl friss anyag (sőt, mondhatnám avas), de szerintem klassz kis pr. Amennyiben szerény személyem nevét odabiggyesztitek irásom mellé, elég annyit odairni: **MR. SISTER (Soldier of Light)**, Mezőhegyes (**Hm... such a game! – CoVboy**)

Tehát a lényeg: egy 4 részből álló szobrocska (nevezzük annak) összegyűjtése. Ez a 4 db szoborrész ellenségeinkben van, tehát ezeket kell elpusztitani (ellenség = robotok, kigyók). Ezek elpusztitása a következőképpen történhet:
1. A levegőben található talajdarabkákat kell a fejükre juttatni. Ezt úgy érhetjük el, hogy felugrunk a talajdarabkára és addig ugrálunk rajta, amig az le nem pottyan. Logikus, hogy úgy kell ugrálnunk, hogy a talajdarab éppen akkor essen le, amikor ellenségünk éppen alatta tarózkodik. Van egy ehhez hasonló másik lehetőség is. Nem a talajdarabkára ugrunk, hanem ismételten felugorva oldalba vágjuk, mire az a megfelelő irányba elmozdul. Azt, hogy egy talajdarabon hányszor ugrálhatunk vag hányszor lökhetjük arrébb, a rajta lévő kis bevágások mutatják.
2. A másik módszer a levegőben kigyózó "akármik" nekilövése az ellenfélnek. Ezt csak akkor tudjuk megcsinálni, ha van rajtunk páncél. Ezt az első szektor első részének az elején vehetjük fel. Megjelenik egy piros köcsög a levegőben és azt kell egy felugrással széttörnünk. A belőle kieső motyót felvéve kapjuk meg a piros páncélt. Ilyen köcsögből többféle szinű van, mindegyik más-más dolgot eredményez. A szektoron belüli közlekedést a levegőben villogó "mütyürkébe" beleugorva oldhatjuk meg. Egy ellenség elpusztitásával lőszerhez juthatunk (erre az első szektor végén lesz szükség, amikor már megvan a 4 szobordarab). Mivel csak korlátozott számú lőszer lehet nálunk, érdemes 3-4 darabot összegyűjtve visszamenni a kiindulási pontra és ott lerakni őket.
Ha mind a négy szobordarab megvan, menjünk vissza a starthelyre. Itt egy kis töltögetés után egy nagy robottal találjuk szemben magunkat. Ennek célszerű a kobakját lőni, mert erre valószinűleg allergiás szegénykém. Egy idő után megunja a dolgot és szétesik. Minél magasabb számú szektorban vagyunk, annál több helyszin van – tehát könnyen megeshet, hogy eltévedünk (ugrálunk össze-vissza a villogó mütyürkébe)... Hát ennyi – lehet küzdeni...

LAUREL AND HARDY
C-64

(A következőkhöz annyi kommentár, hogy nincs kommentár, mert valahol elkavartam a levelet (megesik az néha). Mindenesetre az biztos, hogy Stemler Balázs, **budapesti olvasónk küldte el nekünk. Kösz – de hova a manóba raktam a levelet...? – CoVboy)**

A játék lényege az, hogy tortákat vagdossunk egymás fejéhez. A játék persze nem ilyen egyszerű... A gyönyörűen megrajzolt cimképernyő után kiválaszthatjuk a játékosok számát és a nyeréshez szükséges tortákat (azaz hány ilyen péksüteményt kell az ellenfél arcába továbbitani). A legfontosabb segitség a térkép, amelyet a MAP feliratú bodegában be is szerezhetünk. Ezen a térképen a fekete kocka jelzi mindenkori aktuális helyzetunket. A térkép egyik oldalán van az arcunk, melynek szinéből következtethetünk energiánk nagyságára: fehér = maximum, sötét(szürke) = minimum. Sokkal lassabban mozgunk, ha fáradtak vagyunk, de ez ellen is van orvosság: a BAR feliratú helységekben szerezhetünk piát (teli üveget). Ha megisszuk, energiánk maximum lesz. Viszont az is előfordulhat, hogy berúgunk. Ilyenkor figuránk tőlunk függetlenül egy ideig össze-vissza csámborog. A bicikli igen hasznos jármű, mert igen gyorsan lehet vele tekerni. Van viszont egy hátránya is: ha belekortyolunk egy üvegbe, az hamar kifogy és el lehet dobni – ezekbe az üvegtörmelékekbe ne nagyon hajtsunk, mert defekt lesz belőle! Érdemes elszedni a kutyát, ugyanis nagy előszeretettel fogyasztja az ellenfél térképét. Vigyázat a kutya látszólag mindkét játékosnak szót fogad, valójában azonban csak annak nem eszi meg a térképét, aki elhozza őt a teherautóról. A cukrászdában szerezhetunk tortát (megjelenik a tárgyaink között, a térkép másik oldalán), melyet "beélesitve" kedveskedhetünk az ellenfélnek. Sajnos a kórház és a rendőrség szerepére nem sikerült rájönnöm. Irányitás: jobbra, balra mehetünk, fel és le akkor, ha irányjelző oszlophoz értünk (útváltó): tűz + fel vagy le: tárgyfelvétel/letétel illetve cselekvés. A nyil mindig aktuális irányunkat mutatja.



Jelmagyarázat

1 bár (BAR)
2 bicikli (BYCICLE)
3 kutya (DOG)
4 kórház (HOSPITAL)
5 térkép (MAP)
6 rendőrség (POLICE)
7 tortabolt (PIE SHOP)

Visszatérési értékek

A C programokban lehetőség van függvények önálló deklarálására, s arra hogy a függvény definícióját valahol máshol adjuk meg. Hasonlóképpen lehetőség van függvényeket megcímző mutatók aktuális paraméterként való átadására. Ilyen esetben azt szoktuk mondani, hogy a szóbanforgó azonosító visszatérési értéket deklarál. Ennek formája a következő:

```
tipus deklarátor()
```

A deklarátorban levő azonosító függvény, amelyik 'tipus'nak megfelelő értéket ad vissza. Ebben a formában a függvény argumentumainak típusát nem kell megadni, bár lehet. Tekintsük a következő példákat:

- int strlen();
- int strlen(char *);

Az első példa megad egy **strlen** nevű függvényt. A második ugyanazt adja meg, de tudjuk róla, hogy az első argumentuma egy **char** típust megcímző mutató. A PROFI-C nem engedi meg a második fajta deklaráció használatát. (Ezt egyébként absztrakt típusdeklarációnak hívjuk, tekintettel arra, hogy a típusdeklarációban nem szerepel változónév.)

Struktúrák és uniok

A C utolsó típusmegadási lehetőségéhez értünk el, amelyik egyben lehetővé teszi a fentiek igen rugalmas kihasználását. A struktúrák és az uniok szintaxisa nagyon hasonló (mi több: azonos), ezért egyszerre lehet ezeket a deklaráció fajtákat leírni. A struktúra és unio deklarációk alakja a következő:

```
struct { < struktura deklaracio lista > } deklarátor;
struct azonosito { < struktura deklaracio lista > } deklarátor;
struct azonosito deklarátor;

union { < struktura deklaracio lista > } deklarátor;
union azonosito { < struktura deklaracio lista > } deklarátor;
union azonosito deklarátor;
```

A < struktura deklaracios lista > deklarációk tetszőleges sorozata lehet. A struktúra a listán felsorolt elemekből tevődik össze, míg az unio olyan változó, amelyik a listán felsorolt objektumok bármelyikének a tárolására képes. A struktúrákkal és az uniokkal természetüknél fogva eltérő műveletek végezhetők. Az unioval minden olyan művelet elvégezhető, amelyik valamelyik tagjával. A fordító nem ellenőrzi, hogy ez a művelet amúgy értelmes-e. A struktúrával önmagával a másoláson (azaz a p=q és hasonló értékadásokon kívül) más művelet nem végezhető. Végezhetőek azonban műveletek a struktúra tagjaival.Ha a struktúra valamelyik tagjának a neve "resz", a struktúra által deklarált azonosító pedig "fo", akkor **fo.resz** a **fo** struktúra "resz"-nek megfelelő tagját jelenti, s ez minden olyan kifejezésben szerepelhet, ahol a "resz"-nek megfelelő típusú értékek. Nézzünk néhány példát a struktúrákra és uniokra:

```
struct racionalis {int O,N;} racionalis;
struct datum {int ev; byte ho, nap;} mainap;
union {char * s; int i;} miez;
```

Az első példa egész számpárokat deklarál. A struktúra neve "racionalis", s egyben definiáltunk egy struktúra változót, aminek a neve ugyancsak "racionalis". A stuktúra két tagjára a **racionalis.O** és a **racionalis.N** jelölésmóddal hivatkozhatunk, ezek egész számokat jelentenek. A második példa a **datum** nevű struktúrát definiálja, amelyik egy egész számból és két byte-ból áll, s ezekkel rendre az évet, hónapot és a napot szeretnénk leírni. A deklaráció a **mainap** nevű változót deklarálja. Ha történetesen 2001. január 35-ét írunk, akkor ezt a

```
mainap.ev = 2001; mainap.honap = 1; mainap.nap = 35;
```

értékadásokkal fejezhetjük ki. Tekintettel arra, hogy a struktúrának megadtuk a nevét is (**datum**), a későbbiekben már használhatjuk a

```
struct datum hatarido
```

megoldást is, melynek hatására egy uj **datum** típusú struktúraváltozó jön létre **határido** névvel.

Az utolsó példánk az uniok használatát szemlélteti. A **miez** nevű változónak összesen 2 byte-nyi hely foglalódik, mert a mutatónak és az egésznek is ennyi tárterületre van szüksége. Ha a **miez**-t mutatóként akarjuk használni, akkor **miez.s** alakban kell rá hivatkoznunk. Ha viszont azt akarjuk, hogy a rendszer egészként számoljon vele, akkor a **miez.i** formában hivatkozhatunk csak rá.

Mutatók és struktúrák

Előfordulhat, hogy egy mutató egy struktúrát címez meg. Ez az eset annyira gyakori, hogy külön jelölést vezettek be a megcímzett struktúra tagjához való hozzáférésre. Legyen **p** egy struktúrát megcímző mutató, **resz** pedig a struktúra egyik tagjának a neve. Ekkor a **p->resz** jelölés ekvivalens a **(*p).resz** használatával. Ugyanez igaz az uniókra is.

A struktúrát megcímző mutatók használata azért gyakori, mert segítségével lehet rekurzív adattípusokat definiálni. Általában semmilyen programozási nyelvben sem megengedett, hogy egy struktúra definíciójában maga a struktúra újból szerepeljen, de szerepelhet a struktúrát megcímző mutató. Egy háromelemű tömbökből álló listát pl. a következőképpen lehet definiálni:

```
struct peldarek {int x[3]; struct pelda * kovetkezo;} lista;
```

Ez a struktúra definíció egy "peldarek" nevű struktúrát definiál, melynek két tagja van: egy háromelemű tömb, s egy **peldarek** struktúrát megcímző mutató. A **lista** nevű változó 8 byte-nyi helyet foglal el, s néhány lehetséges értékadás a **lista** változóra a következő:

```
lista.x[2] = 5;
lista.kovetkezo = NULL;
lista.kovetkezo.x[2] = 7;
```

Megjegyezzük, hogy az utolsó értékadásnak csak akkor van értelme, ha **lista.kovetkezo** a NULL-tól különbözik.

A typedef használata

Gyakran van szükség arra, hogy bizonyos adatszerkezeteket önmagukban definiáljunk, s azután használjuk ezeket bizonyos adattípusok megnevezésére. A **typedef** maga tehát nem hoz létre semmilyen új adattípust, egyszerűen kényelmesebbé teszi a bonyolult adattípusokra való hivatkozást. Használata egyszerű:

```
typedef típus deklarátor;
```

A **typedef** szócska nélkül a fenti utasítás a deklarátorban levő azonosítót deklarálná a deklarátorban megadott módon. A **typedef** használatával azonban annyi történik, hogy az azonosító ezután a fenti (**typedef** nélküli) deklaráció rövidítésére szolgál. Nézzünk két egyszerű példát:

```
typedef int *muttomb[100];
muttomb A,B,C;
```

A **typedef** definiálja a **muttomb** nevű típusnevet, amelyik azután bárhol használható. Hatása ugyanaz, mintha az A, B és C neveket a **muttomb** helyére tettük a volna megfelelő **typedef** után álló deklarációba:

```
int *A[100];
int *B[100];
int *C[100];
```

A típusképző műveletek iterálása

Már a fenti példák is illusztrálták, hogy a felsorolt típusképző utasítások tetszőleges mélységben egymásba skatulyázhatóak, s akár rekurzív módon is használhatóak. Nagyon gondoljuk azonban meg, hogy milyen adattípusokat is használunk, hiszen a mutatók szerepe miatt könnyen felülírhatjuk saját programunkat is! Néhány egyszerű példa az összetett típusképzésre:

```
int (* tomb)[20];
int * tomb[20];
char * * s;
```

Ezzel magának a C nyelv felépítésének az ismertetését befejeztük. A következőkben ismertetjük a PROFI-C memóriakezelését, a beépített és Commodore-függő függvényeket s természetesen sok-sok példát adunk a C nyelv használatára.

Egy egyszerű példa, amelyik a struktúrák használatára mutat példát. Az alábbiakban megmutatjuk, hogy hogyan lehet a törtszámokat és a rajtuk végzett műveleteke az egész számok segítségével definiálni. (**Figyelem! A vastagított betűvel szedett 3 if-sor egysorba írandó, csak helytakarékossági okokból szedtük két sorban a listát!**)

```
#include "h:stdio.h"
typedef struct { int N,O; } rac;
char ch;
rac elso = {2,1} , masodik = {1,2};
rac *norm(a)
rac *a;
{
  int legoszt;
  rac eredmeny;
  if (a->O==0) {eredmeny.N=0;
   eredmeny.O=0;return(&eredmeny);}
  if (a->N==0) {eredmeny.N=0; eredmeny.O=1;
   return(&eredmeny);}
  legoszt = lnko(a->N,a->O);
  eredmeny.N = a->N / legoszt;
  eredmeny.O = a->O / legoszt;
  if (a->O==0) {eredmeny.O = - eredmeny.O; eredmeny.N
   = - eredmeny.N;}
  return(&eredmeny);
}
int lnko(u,v)
int u,v;
{
  int r;
  if (u<0) u = -u;
  if (v<0) v = -v;
  if (u<v) {r=v; v=u; u=r;}
  r = u % v;
  while (r != 0)
  {
    u = v;
    v = r;
    r = u % v;
  }
  return(v);
}
```

```
void kiir(a)
rac * a;
{
  if (a->O==1 ) printf("%d",a->N);
  else
    printf("%d /%d",a->N,a->O);
}
void beolvasas(a)
rac * a;
{
  printf("\nIrd be a szamot!\n");
  scanf("%d%d",&a->N,&a->O);
}
rac *osszeg(a,b)
rac *a, *b;
{
  rac eredmeny;
  eredmeny.N = a->N * b->O + b->N * a->O;
  eredmeny.O = a->O * b->O;
  return(norm(&eredmeny));
}
main()
{
  beolvasas(&elso);
  beolvasas(&masodik);
  printf("\n\n");
  kiir(osszeg(&elso,&masodik));
  printf("\n\nNyomd meg a <RETURN>-t!");
  scanf("%1c",&ch);
}
```

A program elején két egész számból álló párként definiáljuk a tört számokat (amiket hagyományosan racionális számoknak hívnak, innen a nevük: **rac**. Az **N** a számláló, az **O** a nevező, azaz a szám maga **N/O**. A legérdekesebb a norm függvény, ez előállítja egy racionális szám un. normál alakját. Pl. az 6/-12 számból -1/2 lesz. A további függvények a számok összeadását és kiírását valósítják meg. A **norm** függvényhez szükséges még egy segédfüggvény is, ez az **lnko** függvény, amelyik két, nullától különböző egész szám legnagyobb közös osztóját számítja ki. Figyeljük meg, hogy mindenütt ahol a függvények argumentuma vagy a visszaadott függvényérték **rac** típusú, ott mutatót használunk a struktúrák helyett (mert a nyelv csak erre biztosít lehetőséget...).

Az Olvasó hirdeti

Keresek C-64-re stratégiai, arcade/adventure illetve ügyességi/akció játékprogramokat, drive-ra és kazettára is. **Karácsony Sándor**, Budapest, Ordas u. 4., 1121

C-64-es programok cseréje kazettán (Hostages, Buffalo Bill, stb.)
Grolmusz Dávid, Budapest, Füredi u. 52., 1144

A Gunship, King of England és az R-Type programokat keresem C-64-re. Szívesen cserélnék is, kérésre listát küldök. **Magyar Zsolt**, Balassagyarmat, Hunyadi út 16., 2660

Ha szükséged van olcsón jó programokra vagy digitalizált zenére, keresd fel a Pezo Crew-t. **Szabó Péter, Szabó Zoltán, Szanyi Zoltán, Rónoki Zoltán**, Pécs, Engels u. 265.

Kazettás programok eladók C-64-re (5 Ft/db). Válaszboríték ellenében listát küldök. **Faller Péter**, Pápa, Fáy A. ltp. 11/b 2/9, 8500

C-64-es programokat cserélek, eladok lemezen (10 Ft). Listát kérek és küldök! Poke-kódokat is adok, cserélek. Válaszborítékot kérek. **Marosvári Zsolt**, Budapest, Határőr út 51., 1122

Keresem a Gunship című programot C-64-re, kazettára. Müller Péter, Budapest, Ősz u. 131., 1045

C64 programokat cserélek lemezen. **Schreier Ákos**, Budapest, Baross u. 64/b. II/5., 1201, Tel.: 1-479-859

C-64 játék és felhasználói programok nagy választékban, csak lemezen! 30-50 Ft/oldal. **Molnár Ádám**, Veszprém, Damjanich u. 5/b

Akarsz egy szuper felhasználói programot? Lemezzel + ajándékkal együtt csak 400 Ft. Ha érdekel, írj a címemre!
Horváth István, Budapest, Ede u. 1., 1171

C-64 + 1541 drive + 1 db joystick + 90 db 5 1/4"-os 3M lemez eladó. Árajánlatot kérek. Ezenkívül eladó 16 db használt Parrot lemez, PLUS4-es és C-64-es szakkönyvek féláron, valamint a Commodore egyesületi lap 89-es számai (500 Ft) és a Spectrum Világ 1-18 számai (700 Ft)(**Ismerősen hangzik – CoVboy**) **Szerletics Arnold**, Bátmonostor, Árpád u. 2., 6528

C-64 programkazettán és lemezen eladok és cserélek. Keresem a King of England programot. Kérésre listát küldök. **Vámos Csaba**, Sopron, 9400. Kossuth L. út 16. I/9, 9400

Féléves C-64II + 1541/II floppy + magnó eladó, 100 lemezzel, discboxal, kazettákkal, DPD TOOL utility turbó cartridgevel, szakirodalommal, szuper játékokkal.
Bálint Norbert, Nyírbátor, Fáy u. 7., 4300, Tel.: (43) 11-217

C64-re programokat eladok kazettára. 10 Ft/db. Sok új játékom és demóm van. Lemezes programok is kazettán! Listát küldök! **Gubacsi Zsolt**, Kecskemét, Reviczky Gy. u. 4. III/7., 6000

C64-es programokat adok-veszek-cserélek lemezen és kazettán. Válaszborítékban listát küldök. **Szabó Miklós**, Nagykálló, Ámos Imre út 7., 4320, Telefon: 258

Keresem C64-re a Dun Darach, Marsport, Heavy on the Magick c. programot kazettán. Csere érdekel. Programokat eladok C64-re kazettán (10 Ft/db). Kérésre listát küldök. **Siklósi Richárd**, Budapest, Nyitra u. 17/a, 1105

C-64-re Hard Drivin', Snowstrike, Turbo Outrun, Dizzy II., Falcon, Hostages, Batman – the Movie játékokat megvenném vagy elcserélném. **Oravecz Péter**, Rád, Petőfi S. út 31., 2613

Nem NEC-törésű CURSE OF AZURE BONDS-ot keresek C-64-re! **Rácz István**, Veszprém, Március 15. u. 1/A, 8200

C-64-re, C+4-re játék és felhasználói programokat adok (10 Ft/db) és cserélek kazettán. Válaszborítékért listát küldök. **Szántai László**, Tatabánya, Pf. 396, 2800

Cserélnék vagy eladnék C64 játékokat, felhasználói programokat lemezen. Esetleg vennék is. **Sós Bálint**, Budapest, Lenin krt. 19., 1073, Telefon: 1413-214

C-64 programlemezek (90 Ft/db) és programkazetták (300 Ft/db) minden mennyiségben. **Mezei László**, Nyírbátor, Kölcsey út 17., 4300

C64-es programcsere lemezen. Keresem a VULCAN, ANNALS OF ROME c. programokat. **Zámbó Péter**, Budapest, Szakasits Á. út 30. VIII/71, 1119

C-64 játékprogramokat adok és cserélek. **Papp Levente**, Mátészalka, Zalka Máté u. 3., 4700

1989-90-es színvonalas játékok cseréje 64-en. Kérésre listát és térképeket is küldök. **Pint József**, Budapest, Madarász V. u. 35. I/9, 1138

C-64 programok eladók lemezen (20-50 Ft/db) és kazettán (8-20 Ft/db) minden mennyiségben. Listát küldök, a teljesítés ideje 3 nap, postaköltséget felszámolom. **Boczka Károly**, Szeged, Szilléri sgt. 47/b, IV/10



A hirdetés továbbra is díjtalan! A megjelenés feltétele:

Küldje el ezt a kis szelvényt a hirdetés szövegével együtt

CoV

Az Olvasó hirdeti

Eladó: Commodore Újság 1989. (500 Ft), Mikrovilág 1989 (500 Ft), Mikromagazin 1987-89 (1000 Ft), Pascal (LSI – 148 Ft), Az IEC-busz (LSI – 300 Ft), Számtechn. feladatok 2000-ig I. (100 Ft). **ifj. Fekete László**, Budapest, Petri u. 43., 1172

Ha akartok jó programokat C-64-es gépre, akkor írjatok. Több, mint 3.000 játék- és felhasználói program közül választhat a vásárló kazettán és lemezen. Vásárláskor minden 10. program után jutalomprogramot adok. Vennék olcsón (13-14 ezer Ft) 1541 v. 1541-II floppyt, ugyanitt eladó hibás 1541/C floppy. **Németh András**, Győrújbarát, Veres P. u. 23., 9081

Amiga 500-at vennék, esetleg ráfizetéssel C-64-re cserélném. Szakkönyveket adok és cserélek. **Jablonkai István**, Miskolc, Szabadságharc u. 4., 3529. Tel: 46/67-231

Amiga! Törjük le a pénzért másolókat! Legújabb nyugati törésű Amiga programjainkat a postai költségek megtérítése mellett bárkinek szívesen átmásoljuk! Válaszboríték ellenében 4-5 napon belül listát küldünk! Új tagok jelentkezését szívesen fogadjuk! **AMIGA Club**, Sopron, Pf. 308, 9401

Amiga játékokat cserélek. Listát küldök és kérek. Keresek magyar vagy angol nyelvű Amiga-szakkönyveket. **Kónai Zoltán**, Gyál, Kőrösi út 146., 2360

PLUS4 + magnó + joystick + kb. 750 program reális áron eladó. **Wallner Tamás**, Szekszárd, Alkotmány u. 6/9, 7100

C-16, +4 gépekre felhasználói-, oktató-, játékprogramok eladók kazettán. 5-10 Ft/darab. 200 db örökélet és indítási cím eladó. **Kozsán György**, Rozsály, Kossuth út 30., 4971

IBM PC, C = PLUS/4 és C = 64 programok olcsón eladók. Válaszborítékért listát küldünk. Ízelítő: Mercenary, Battle Chess, Test Drive 3, Renegade 3, Superbase, Revs, Tir Na Nog, stb. Írj nem bánod meg. Cím: **KBH. Ltd.** Budapest, Brassó u. 25., 1202

PLUS/4 programokat cserélek. Keresek gépi kódú zenekészítésben jártas partnert. Csak '88-'89-'90-es prg-k érdekelnek! **Adorjáni Gábor**, Budapest, Ráth György u. 1/b. 1123

PLUS4-es kazettáimat eladom. Kazettánként kb. 50-60 program. 1 kazetta kb. 500 Ft. Keresek PLUS4-es lemezes programokat sürgősen. Válaszborítékért tájékoztatót küldök a kazettáimról. **Bárdos Imre**, Borsodnádasd, Rákóczi út 23/a. 3671

PLUS4-esek figyelem! Megrendelhető az eddigi legjobb PLUS4-es zeneprogram. A több, mint 130 digitalizált effekt között található több Bass-guitar és egyéb basszushang, továbbá sok-sok dob. Mindez 1 lemezen, 600 Ft-ért (postaköltséggel együtt). **Kovács Péter**, Pécs, Berek u. 17. III/7. 7632

PLUS4-es programokat adok, veszek, cserélek. Cserealap: 700 db program. **Medveczky György**, Budapest, Zrínyi u. 3/a VII/31. 1214

PLUS4-es játékokat veszek, cserélek kazettán. Játékleírások is érdekelnek. **Boldizsár Árpád**, Egercsehi, Április 4. u. 20., 3341

C-16 és +4 programokat cserélnék! **Pataki József**, Tokod U., Kodály Zoltán köz 7., 2532

PLUS4-es programokat veszek és cserélek. Keresem a MERCENARY II., TOMB OF TARRABASH és STORM programokat. **Simon György**, Békéscsaba, Gyuska János u. 1., 5600

Eladó: C + 4, 1551 floppy, magnó, joy, lemezek, kazetták, 500 program és szakirodalom. **Fekete János**, Kecskemét-Hetényegyháza, Aranyhomok u. 34., 6044

PLUS4-esek figyelem! Több mint 500 szuper programom van. Szívesen cserélnék programokat. Keresem a Dirty Den c. programot. Esetleg pénzért is! **Zsidákovics Attila**, Budapest, Pesti út 157. V/29, 1173

Mega-ELITE tökéletes I/O-val! Javított ELITE-változatomat bármilyen adathordozóra 50 Ft + adathordozó ára fejében bárkinek felveszem. 1551-es tulajdonosoknak 5 másodperces gyorstöltővel. **Csordás Zoltán** (CSORY), Balassagyarmat, Bercsényi út 3., 2660

CoVboy: Bár az olvasói hirdetések között nem szívesen közöljük a "Háború és békét", az alábbi kicsit több helyet kapott, mert tetszik és minden bizonyal érdeklődést kelt olvasóinkban a kezdeményezés.



Halló mindenki, itt Phantom, a leendő Amethyst software-hálózattól! Terveink szerint egy országos szintű software-hálózatot szeretnénk kiépíteni, amely elsősorban a különböző C-64-es játék- és felhasználói programok gyors és hatékony terjesztését tűzné ki céljául, különös tekintettel az újdonságokra. A kezdő software-készlet kb. 1000 program. A hálózat a belépő tagokat tagsági igazolvánnyal látná el és a következő szolgáltatásokat nyújtaná: a tag érdeklődési köre (RPG, arcade, adventure, stb.) szerint tájékoztatná a tagot a hálózat készletébe került új programokról (lehetőség szerint a Commodore Világ hasábjain) és csereadathordozón Postán elküldené a tag által felvenni kívánt programokat. A hálózat tagjainak kötelezettsége: évi 300 Ft tagdíj. A tagdíjakból összegyűlt pénz egy részét új programok beszerzésére fordítanánk, az esetlegesen fennmaradó összegből pedig a postaköltséget és egyéb kiadásokat fedeznénk illetve bizonyos időközönként különféle pályázatokat írnánk ki (pl. saját készítésű zenék, rasztercsikok, stb.) és a legjobbakat jutalmaznánk. Ezek lennének nagy vonalakban az elképzeléseink, a hálózat még a szervezés stádiumában van. Remélem, minél több leendő tagra számíthatunk. Akit esetleg érdekelne a dolog vagy be akar lépni a hálózatba, az írjon a következő címre:

Rajkó Zoltán
(Phantom of A.S.I.)
Székesfehérvár
Benke F. u. 11/b
8000

CoVboy Posta

Hatalmas helló mindenkinek! Itt jön ismét a CoV (egyik olvasónk találó megjegyzése szerint "Commodore Matyi") hihetetlen levelezése. Írta: Olvasók&CoVboy, rajzolta: Kis Getto; a szinkron sehol sem készült (bár néha szükség lenne rá); rendezte: Rákosrendező pu. Már megint nincs Megalevél – de megint csak azért, mert nem tudtam 40-50 részre megosztott díjat kisorsolni. Majd gondolkozom rajta üres perceimben, hogy megjelentetek egy **CoVboy Mega-Világ Magazint** (könyvet?), amelyben a világ elé tárom a postafiókunkban felgyülemlő rémületes dolgokból a legszebb gyöngyszemeket. Lenne vagy 300 oldal... Egyébként mostanában már úgy tűnik nekem, hogy abszolút felesleges a CoVboy-Postában megjelenő levelek után a válaszom – a levelek nagy része már önállóan is rettentő nagy okosság, nem kellek oda még én is... Na mindegy. Apropó, egy kérés (persze a szokásos válaszborítékon kívül): a nyári hónapokban ugye mindenki rá fog érni leveleket írogatni, mert rengeteg szabadideje lesz. Ez alól csak egy kivétel van – én. Így tehát megkérném minden "kuncsaftomat", hogy ha lehetséges, a levelek áradatát június/július/augusztus honapban szüneteltesse (mert esetleg csak 2 hónap múlva kap választ). Tehát a levelezés a CoV-val együtt nyáron szünetel.

Miért ilyen a CoVboy-posta?

Hi Covboy!

Már jó ideje halogatom e levél megírását, de most végre van időm, hogy véleményemet a CoV-ról kifejezzem. A véleményem az újságról több szempontból is pozitív. Nagyon jó, hogy végre van a Commodore-tábornak is egy Világa amely = értékes tartalom + választékos kivitelezés. Van hasonlítási alapom: ismerem a Mikro Magazint, a Mikrovilágot és a Commodore egyesületi lapot is (sajnos). Sőt, van egy pár Commodore User is a birtokomban, amely a CoV angol "ősapjának" nevezhetnénk. A lényeg: a CoV a lehetőségekhez képest szuper! A stuffok jók, az ismertetők úgyszintén és most már a képek minősége is jó (4-5. szám). Viszont egy nem tetszik nekem. Mégpedig az, hogy túl sok a "Kis Gettó"-típusú levél. (**Megjegyzem, ez az én bűnöm: én válogatom össze, hogy milyen levelek kerülnek bele az újságba – CoVboy**) Ami nekem, és szerintem másnak is jó poén de a jóból is megárt a sok. Szerintem ez számítógépes újság és a levelezési rovatban se szakadjon el az újság témáitól. Kis Getto&Co. csak saját magát járatja le azzal, hogy olyan dolgokat ír a levelébe, amit cenzúrázni kell. Ha lehetne, levelemet közöld le ugyanis nem hiszem, hogy én vagyok egyedüli akinek ez a véleménye.

Üdvözlettel: SZAKÁCS MIHÁLY, Szákszend

U.i.: Írj, ha van kedved és szükséged van vmire (nem GREEN BERET-poke-ok keresése!!!), hátha tudok segíteni.

CoVboy: Na igen. Erre a kérdésre már fel voltam készülve – bár egy hosszabb válaszra lenne szükség. Leközlöm a leveled, mert tényleg nem vagy egyedül ezzel a kérdéssel – hárman vagytok. Egy másik valaki kevésbé ámyaltabban fogalmazott: azt írta, "A levelezésnek semmi értelme, pusztán a röhögtetést vállalja fel. Véleményem szerint, az újságnak a problémákkal kéne foglalkoznia (ha egyáltalán vannak)". **Persze ezeket a megállapításokat úgy teszitek, hogy nem látjátok a levelezést és teljesen figyelmen kívül hagytok két dolgot: egyrészt nem nektek, hanem nekem kell válaszolnom a levelekre, másrészt ez egy újság (pardon:egy könyv), nem pedig Commodore Információs Szolgálat (az információért ugyanis fizetni szokás). Persze ez nem azt jelenti, hogy nem kapja meg mindenki a kérdésére a válaszaimat (ha tudok felelni a kérdésre), de a miheztartás végett esetleg nem ártana figyelembe vennetek. Természetesen mindenkinek vannak problémái, nézzünk néhány tipikusat: mit kell csinálni ebben-meg-abban a játékban? nem másolnánk-e le ezt-meg-azt a játékot? miért nincs mind a 32 oldalon játékleírás? miért van annyi 64/Amiga/PLUS4 az újságban és miért nincs inkább helyette több 64/Amiga/PLUS4, mert a 64/Amiga/PLUS4 igazán megérdemelné, hogy többet foglalkozzunk vele? miért csak havonta jelenik meg? hogyan lehet 64-es programokat átírni PLUS4-re? és Amiga-játékokat 64-re? – és így tovább, csupa elmés kérdés. Végül is válaszolhatnék ezekre az újságban is, de az egyrészt kissé egysíkú lenne, másrészt az olvasók 85%-a felszaladna tőle a lakásának a plafonjára – ezért az ilyen problémákkal inkább magánlevélben foglalkozom (ha foglalkozom). Az újságban ezt a 2-3 oldalt inkább szórakoztató jellegűnek akartam ("Commodore Matyi") – ha nem tetszik neked, akkor azt sajnálom. Ha nem hárman lesztek, hanem háromezren, akkor be is fejezem itteni működésemet és 1.75 választhat az alábbi lehetőségek közül: 1. az említett érdekes kérdésekre fognak válaszolni (tök izgalmas lesz, bizonyára mindenki szívesen olvassa majd); 2. üres lapokat "nyomtatnak" ide (mindenki írhat bele levelet és rögtön meg is válaszolhatja magának úgy, hogy tetszsen is neki); 3. eladják azt a helyet reklámnak (oldalanként 20.000-ért), ahol eddig a levelezés, a C-nyelv, ELITE-sorozat és az egyéb nem tetsző dolgok voltak és kaszálnak rajta egy százast (így legalább bámulhatod, hogy mennyibe kerül Zalaegerszegen egy új kávéfőző automata vagy esetleg megtudod, hogy életed nem lehet teljes, ha nem használsz Libressebetétet). Szóval maradhat ilyen a levelezés vagy választasz egyet a felsorolt háromból? Az utóbbi esetben még 2.997 levelet is kérnék szépen...**



Feminista mozgalom

Kedves CoVi!

Ne dobd el a levelemet, mert nemcsak az almapetéknek van joguk naturista izgalomgörbéjüket megnöveszteni a lapon, hanem a kontaktlencsés intelligenciájukat elrejtő csöcsikéknek is. A mi befogadóképességünket csak szellemi kilóméterben kétlik, de kilóban nem. Legalább két kilót híztam, míg végigfröcsköltem röhögés közben az újságokat. Ha kiszámítom a nedvesség és izgalomveszteséget Joule-ban és megkapom g-ban, akkor is a veszteség több mint 2 cm (**Széltében, hosszában vagy agyvelőben? – CoVboy**). Estére didzsoha megyek a környékbeli ólomtetűkkel, de ha lefekve sem bírom felhúzni a húzózárat, akkor öregfiú, fogyókúrázni fogok. Ajánlom neked is, olvastam cipő dagadt a melled alatt. Ajánlok egy receptet nemcsak neked, hanem a többi jóteleepítésű fiútóknek! 1. Ne olvass piros könyveket, 2. vidám vicceket, 3. főleg a covi rovatot kerülni. Én nem bunkó galiba vagyok, hanem depresszikus, a röhögés pedig hízlal. Ezért ajánlom, állapodj meg a 2 oldalnál, az angol szavakat, rovásírásos gépcikket töröld a levelekből. Gondolj a szoknya és a fej űrtalmára is. (**Nem tudtam, hogy a kettő összefügg; eddig azt hittem, hogy az elsőnél az a lényeg, mi van alatta, a másodiknál pedig az, hogy mi van benne... – CoVboy**) De azért mégis vigyázz az alakodra, a kövér emberek humorosabbak. Puszillak a környékbeli ólomtetűk nevében is. A nevem nem fontos, de gondolom nem kell féltem a fantáziádat – gyaládtetünek vagy Miszöszcsöcs-nek nevezel. Vagy tudsz jobbat? TETUDOD, Valahonnan

CoVboy: Kedves Lady Megabrain! Némi rettenettel vegyes tisztelettel köszöntöm a CoVboy-Postába benyomult Női Intelligenciát...... &"%$#####$&C$$$$$$$#..... Elnézést, egy rövid technikai szünet volt, mert valami kiverte a biztosítékot (vajon mi?). A fogyókúrát a mai nappal megkezdem, bár addig el akartam halasztani, míg akkora nem leszek, hogy nem férek át a Lánchídon. A leveled igen tudományosan hangzott, bár azt hiszem – a dolgok információértékét tekintve – ez lenne az, amit az emberiség legnagyobb gondolkodói (természetesen csupa nő) röviden a SEMMI-nek definiálnának. Az angol szavakat ezennel törlöm (a stuff azért marad). Egyébként mi az a "didzsó"? Ott almoznak alá az ólomtetűknek? Ott lehet ezeket az okosságokat tanulni? Attól lesz az ember "depresszikus"? Vagy csak egy fogyókúrás szalon?...

Tippek&Hogy készül a Megalevél?

Szevasz CoVboy!

(**A levél első két oldala ELITE-csevely, ami örökzöld, de most nem foglalkozunk vele – CoVboy**) A lap külcsíne bizonyos szempontból "mindegy", mert (bár tudom, hogy a bolondnak mindegy) a CoV-t szerintem a belcsín már eladja (és főleg ez!(a döntő)). Az 1.75-é a szó-rovatot esetleg a Postával együtt lehetne szerkeszteni, hogy egységesebb legyen a szerkesztők és a lap kinézete. (**Ez nem jó tipp, mert a Postában általában hülyeségek vannak, míg az 1.75-ben az okosságok. Sajnos alacsony az 1.75-rovat olvasottsága... – CoVboy**) Az olvasói Tökös-Mákos OK, de 2 oldal pont elég belőle. (**Ez a rovat a mi "védekező reflexünk"; ha valaki elégedetlen azzal, hogy valamelyik géptípussal keveset foglalkozunk, akkor tessék – oda lehet küldözgetni a stuffokat. Egyébként mindig akkora, amekkora hely maradt azon felül, amit feltétlenül bele akartunk tenni az újságba – CoVboy**) A C-nyelv és a Programozástechnika rovat léte (vagy inkább nem léte!) a lap jellemzi valamennyire. Ezt úgy értem, hogy valószínűleg azért vannak, hogy ne lehessen ujjal mutogatni a lapra, hogy ez "csak" játéklap (pedig ez nem szégyen). A véleményem az (bár magam is programozgatok), hogy jobb lenne, ha nem lenne. Az tuti, hogy még a legjobb modulok mellett sem lehet havi 2-3 oldalon programozást tanítani – meg alapszinten sem (főleg C-t nem). (**Na jó, ebben igazad van, de ha már elkezdtük a C-t, akkor be is fejezzük. Egyébként abszolút nem érdekel bennünket azoknak a véleménye, akik szerint ez "csak" egy játéklap – a populáris téma ugyanis általában közönségsikerrel jár. Meg egyébként is le vannak... rajzolva Kis Getto által – CoVboy**) A "+4" a CoV 5-ben már 4 oldal, szerintem ez is túlzás, 2-3 oldalra lehetne "redukálni". (**Na igen, fogadjunk, hogy nem PLUS4-ed van! – CoVboy**) És így talán beleférne a lapba (ami nem ártana) +1 részletes leírás. Más. A megalevelek olvastán (mármint azután, hogy soronként omlottam be a fotel alá) arra az álláspontra jutottam, hogy ilyen emberek egyszerűen nincsenek (még ha figyelembe veszünk esetleg egy főiskolai továbbképzést, esetleg tanfolyamot!!!), ha van is valami alapigazság a megalevelekben, azokat "teljes-fegyverzetükben" csak is egy The Megalevél Construction Kit-tel lehet létrehozni (feltételezve, hogy csináltál egy ilyet; esetleg megrendeltél a Kazettaküldő Szolgálatnál egy Text-

Ed-et, és ez lett belőle...). Na de félre a tréfával, végül is annak örülni lehet, hogy legalább írni tudnak a Megalevelek írói (kivéve Kis Getto-t, mert ő egy külön kategória). (**Ó, igen, ő igen... – CoVboy**) Ezután üdvözlöm Kodreán urat, aki még mindenki '89, hátha karácsonyra meglep minket egy '90-es felirattal... (**Nem korai az egy kicsit? – CoVboy**) A Posta rovat (fordulj el, mert szambedícsérlek) a legjobb az egész CoV-ban (hogy ez most kritika, vagy dícséret ez az 1.75 és a Te szempontodból nézvén más...), és tőlem akár a 1/2 újságot is elfoglalhatná (**Nagy ötlet!!! Az alapanyag megvan hozzá! – CoVboy**) pl. C és programozás helyett... (már megint ugyanez a lemez!)
BÁLINT JÓZSEF, Szolnok

CoVboy: Na igen. A Megaleveleket lehet hogy én írtam a TMCK-tel. Text Ed-et is ismerem – sokáig volt szomszédom... De az sincs kizárva, hogy ezeket a leveleket élő emberek írták és írják azóta is. Csak egy ideje ritkábban vagdosom be őket a CoV-ba. Egyébként tegnap jött két levél: az egyikben azt kérdezték, hogy mi az a cartridge és ha nekünk van, akkor küldjük el lemásolásra; a másik levél azt kérdezte, hogy mivel tud betölteni 64-en, mert hallotta, hogy LOAD-dal, de ilyen gomb nincs a gépen. Félreértés ne essék – komolyan gondolták! Mindketten budapestiek voltak és a borítékon lévő név megegyezett a telefonkönyvben lévővel.

Boksz

Üdvözöllek CoVboy!
Hatalmas kéréssel állok elő. Birtokában vagyok egy szuper játéknak, de nem tudok vele mit kezdeni. (**Formázd le! – CoVboy**) Ehhez kérnék egy kis segítséget. Rendes fickónak ismertelek meg a CoV-ból, így hát remélem segítesz. Vagy ha nem, váltok pár szót CoVboyné-val az érdekedben... (**CoVboy-nét tegnap formattáltam, szóval nem vagyok megijedve... – CoVboy**) Egyszóval egy leírást szeretnék. A barátaim ugyanis mindig kaján röhögésbe kezdenek, amint meglátják, hogy már megint ezzel a – szerintük ökör – játékkal kínlódok. A játék címe POOYAN, de Lufis Támadás néven is rengeteg "gyűjtőt" örvendeztetett meg. Teljesen el vagyok keseredve! Már több hete nem bírok elaludni, mert mindig az a kérdés motoszkál a fejemben, hogy a játékban mér' a birka fogja a nyilat?! (...) Azzal késztetlek helyes döntésre, hogy ha a CoV nem közli a leírást, ráuszítom Dévényi Tibit a "Három Kívánságból" azzal a kéréssel, hogy bokszolni szeretnék veled a Sportcsarnokban. Előre is mindenért köszi!
SEBŐK GÁBOR, Jászberény

CoVboy: Mielőtt meggondolatlan cselekményekre ragadtatnád magad, közlöm néhány paraméteremet: magasságom 274 cm, súlyom 456 kg (de még fejlődésben levő szervezet vagyok). Minden lépésem 4 mérföld, de a fejemet minduntalan beverem a villanydrótokba. A japáni földrengéseket én szoktam előidézni, amikor dühösen toppantok. Az öcsémet King Kong-nak hívják és évek óta king-kong-fuzik. A múltkor bemutattam Mike Tyson-nak egy jobb csapottamat – azóta visszavonult a boksztól és csak sakkozik (a jövő héten majd mutatok neki egy kombinált támadást a vezérszárnyon...). Akkor bokszolunk? Egyébként szerintem azért fogja a birka a nyilat, mert Robin Hood szabadságon van. Vagy például azért, hogy le ne essen. Vagy azért, mert valaki ezt mondta neki. Egyébként nem tudja valaki, hogy miért fogja a birka a nyilat a POOYAN-ban?...

Bugsy a távolból

Tisztelt TC!
Örömmel néztem volna a képeket, amik a programleíráshoz tartoznak, de sajnos nagy sötét foltokat láttam csak. Más. Azt kell hinnem, hogy egy nagy állat vagy, mert a JEAN of ARC program megvan 64-esre is. Az újságot igazán nyomtathatnátok szabványos méretben, hogy kevesebbet kelljen fizetni. Azért jó a lapotok!
Maradok tisztelettel: **FRANKY** from Győr
U.i.: TC means TIRPÁK COVBOY.

CoVboy: Jé! A leveled azután jött, hogy a CoV 4. és 5. már megjelent. Talán azért láttál benne sötét foltokat, mert egy helyiségben tartózkodtál magaddal. Vagy csak a saját agyadat akartad feltérképezni? Azonkívül emberszabású vagyok: a "JEAN of ARC" lehet hogy megvan 64-en – mi azt írtuk, hogy a JOAN OF ARC nincs meg. Az A4-formátum pedig csak a Postánál nem szabványos méret, kedves Franky (ez a Frankenstein becézett formája?)! Egyébként mit szólna anyuci, ha meglátná, hogy miket írkálsz mindenféle újságoknak (könyveknek), te kis füles tejtartó alkalmatosság?

Levelezés V5.0

Tisztelt Ház!
Csakhogy végre az országban összegyűlt annyi manna, hogy megjelenhetett a Commodore World nevű varázslat. Eddig minden példányt kiolvastam, még a "C nyelv" nevű szögesdrót akadályt is (pedig abból nem sokat sikerült befogni szűk kapacitású elmémbe). Kedvenc oldalaim: az 1.75 vezércikke, az ELITE-sorozat, na meg a nagybecsű CoWboy megapostája. Nagyon komáltam a CoW 5-ben az ELITE részt, mert eddig a célpontazonosítót nem használtam, minden arra kolbászoló hajót letámadtam. (**Öööö... azt hiszem, erről a témáról már volt szó a CoV 7-ben... – CoVboy**) Összefoglalva: Hm... mármint az 1 3/4 nyelvén, vagyis: ez az újság multimegaszuperhipergiga i tagdolse (**Bocsánat, nincs letöltve a cirill karakterkészlet! – CoVboy**) és ne változtassanak a tartalmon. Kicsit már unalmasak azok a levelek, amelyek folyton más újságokkal példálóznak + sírnak az újság áráról, külsejéről, belsejéről. (**Ezt sem én írtam, de mintha csak a szívemből szólna... – CoVboy**) Kérlek, minden levelek ősapja, postagalambok parancsolója, postaládák királya, CoWboy, valamilyen információtovábbító eszköz útján pl. levélben, vagy a Világot jelentő lapokon (csak ne füstjelekkel!) válaszolj lelkes olvasód levelére. TAKÁCS ATTILA, Bozsok
U.i.: mellékelek válaszborítékot, válaszbélyeget, válaszlevelet (a nem kívánt rész törlendő) (**Volt benne mindegyik – CoVboy**).
U.i. u.i.-je: nem lesz a Load Error mese folytatása? (**Nem, mert sokan fel voltak háborodva, hogy "mé' nézük mán ijen hüjének az ol wasókat!" – CoVboy**)

CoVboy: még nem válaszolok, mert most jön Attila mellékelt válaszlevelének a bemutatása. A levelezésnek ez a formája szerintem csodálatos módszer, ennél már csak az lenne fejlettebb, ha valaki megírná a levelet, eljönne ide és válaszolna magának, postára adná, hazamenne és várná a levelet, majd amikor megkapta a saját válaszát, tökéletesen elégedett lenne vele... A válaszlevél:

Kedves/nem kedves levélíró!
A leveledneк nagyon örültünk/nem örültünk. Nem is tudjuk, hogy bírtuk ki idáig enélkül a szépség/papírkosártöltelék nélkül. Köszönjük a dícséreteket. Nem volt meg/volt már hozzájuk szerencsénk/nem szerencsénk. A kérdésedre a válasz rövid és velős/hosszú és csontos: A cartridge poke az egy olyan dolog, mint az uborkakonzerv, csak nem visel/visel kalapot/...... (**A válasz kedvenc rovatodban, elöl – CoVboy**) Szívesen/nem szívesen válaszoltunk, ha valami kérésed van fordulj/ne fordulj máskor is hozzánk. A viszont/soha viszont nem olvasásra.
Üdvözlettel/üdvözletlenül:CoVboy/1/ 0.75.
Kelt: 1990/1991/2000/... év III/IV/... hó ...-n.

CoVboy: Hát erre nem tudok mit válaszolni. Híztam 15 kilót és soronként beomlottam a fotel alá.

Súlyos eset (Kritika #5214.)

Hi CoVboy!
Amikor megvettem a CoV 5-öt (2 napi uzsonnapénzemet feláldozva), ingerenciát éreztem, hogy Parker-t ragadjak (again...). "Örömmel és némi keserű szájízzel" – (előtte éppen fokhagymás szendvicset ettem) – vettem kézbe a számot. Azért örömmel, mert a színvonal a 2xesére nőtt. Már a címlap is egész máshogy néz ki, mint pld. a CoV 1. csomagolása. Azt a "gyönyörű" Mavashi-gerit, amit az a ninja (?) lekanyarít, még Bruce Lee is megirigyelné (érdekesen vannak a lábai megrajzolva). (**Aha, ez is örökzöld téma. Eredetileg Erle Stanley Gardner: A mozgássérült ninja esete c. krimi címképének készült – CoVboy**) Viszont szomorúan láttam, hogy Kodreánnak mégsincs önkritikája (89 néha 90). Miután kinyitottam a könyv(!!!)-et, ismét kellemes meglepetésben volt részem. A CoV-tól megszokott elmosott "tócsa"-fényképekből egészen helyes kis fotók lettek. Úgy látszik, nyomdánál mégis vannak Commodore-rajongók is, nemcsak gátló tényezők (talán Ferit kéne megkérdezni a Szomszédokból). Géczi Zoltánnak meg üzenem > van ELITE 2, címe SPACE ROGUE. (**Az nem ELITE 2, bármennyire is meg akart győzni róla jónéhány olvasónk, ez csak valami jótét lélekből kifolyólag vált azzá a köztudatban. Egyébként a szobám falán van egy plakát a játékról – véletlenül sem ugyanazok a szerzők, gyártók és terjesztők. Vagy gondolod, hogy egy olyan sikerprogram, mint az ELITE, folytatásának reklámkampányából kihagynák azt a tényt, hogy ez a 2. része?! A SPACE ROGUE csak egy "kicsit" hasonlít az ELITE-re na és?! Ez lenne az első eset, hogy valamelyik software-cég ellopja egy másiktól a már sikeres ötletet?! – CoVboy**) Két lemezoldal (borzasztó!). A Balogh Zsolt nevű software-kereskedőnél 20 Ft-ért beszerezheti. Címét megnezheti a Mikrovilág vagy Mikro Magazin adok, veszek, cserélek rovatában (ha ugyan hajlandó hozzáérni ezekhez). Szerintem is a CoV a legjobb hazai számítógépes lap. Igaz nem nehéz sánták közt futóbajnoknak lenni. Az SpV-nél is sokkal jobb (humorosabb, felszabadultabb, vidámabb). A SpV olyan merev, mint a f... ("rossz az, aki a rosszra gondol") ... feudalizmus a XVII. századi Kelet-Közép-Európában. Erről jut eszembe: a Heltai-Brothers honnan tudja, hogy pocakod van és hogy túl hosszú a farkad? Talán a CoV valamelyik számában megjelent rólad valami aktfotó? (**Természetesen. Minden 2.000. CoV-ban a 6. oldalon vagyok látható, illetlen**



pózban egy C-64-gyel. Ez speciális vegytintával van nyomva, ami csak hő hatására válik láthatóvá – ők is csak akkor vették észre, midőn a tűzre vetették és előtűntek elképesztő körvonalaim... – CoVboy) Egyébként mit szólsz hozzá, hogy kasztrálni akarnak? (**Kitörő örömmel fogadom az ezirányú ötleteket, úgyis csak a baj volt vele eddig is. Van még valami megatipp, hogy mely alkatrészeket kéne még eltávolítani rólam?! Esetleg hirdessek pályázatot, hogy a Megalevelek beküldői között értékesebb darabjaimat sorsolom ki?! – CoVboy**) A King's Singers-be elmehetnél énekesnek. Vagy megelégednének csak egy körbemetéléssel? Mindenesetre a Heltai Bros verfürdőt akar rendezni (talán nem tetszik nekik a stílusod). Ismerőseim közül néhánynak nem tetszenek a bunkó válaszaid a levelekre, tahónak tartanak, de ne aggódj, én csípem a tuskó embereket. (**Megnyugtattál... – CoVboy**) Na, témát váltok: Jó, hogy 4 oldalra csökkent a programozás (legközelebb 2 legyen!). Örülnék, ha megszűnne az Elite-sorozat is, kezdem unni. Túl öreg program (és béna is). Soltész György levele a CoV 4-ből nagyon tetszett. Élethűen ábrázolja egy C+4 tulajdonos bonyolult gondolatvilágát. Jó ötlet volt Gál Andrástól a Raid Over Moscow leírása. Bár én inkább azt ajánlom, hogy a Pacman-t közöljétek sorozatban (1 szám – 5 oldal Pacman). A 28-ik CoV-ra talán vége lenne. Nem kell Total Eclipse vagy F-14 Tomcat leírás? Természetesen nagyon olcsón! Utánvétellel elküldöm őket (1500 Ft/db). Írjatok a mauszról is egy két szavat! Tsokolom! U.i.: Nem ártana lassan egy Bard's Tale leírás. A CoV 7-ig türelmesen várok, mint egy döglött birka. Ha addig nem jelenik meg a CoV hasábjain, olyat teszek, amilyet utoljára I. István tett a tatárjárás idején, aztán lesz sírás és protézis csattogtatása. Good Luck!

OPI (azaz ORCSIK PÉTER), Tatabánya

CoVboy: Hát ezt a levelet sem én írtam a TMCK-tel! Viszont nem nagyon tudok rá mit válaszolni... ha esetleg az anatómiám a továbbiakban is ilyen behatóan érdekelne, akkor keresd dr. Veress Pált – majd az ő rovatában válaszolok. Egyébként nem volt a CoV 7-ben BARD'S TALE**-leírás, szóval azóta megtört szívvel gondolunk rád (szegény I. István ugyanis a tatárjárás idején már 203 éve halott volt).**

Egy másik súlyos eset

Helló, CoVboy!

Végre legyőztem a világ ellenem irányuló galád összeesküvését, és beszereztem a CoV eddigi 5 számát. Örömömben madarat lehetett volna velem fogatni, de átlapozva a könyvságokat, a madarak elrepültek és némi bánat költözött amúgy repeső szívembe. Ugyanis én C-64 tulajdonos vagyok, emellett játékrajongó. Imádom a nehéz játékokat, valamint az annál nehezebbeket. Ezért örülök hát majd' 3/4 szívemből a CoV-ban megjelenő leírásoknak, térképeknek, poke-oknak. De mivel én kisujjal végigmentem a Dark Side-on, a Total Eclipse-en meg a Strider-en is mindenféle cracker-segítség nélkül, talán joggal elvárhatom, hogy újabb – sőt, nehezebb játékokról írjatok. Ezt a szakállasnak is üzenem!!! Ha nem értitek mire gondolok, írok példákat. Tehát pl. ilyan a Space Taxi, a Donkey Kong és ezer hasonló játék, megemlítve akár a most megjelent Save New Yorkot is. Talán az 1.75-nek ez túl nehéz, vagy túl új? Ha így van, akármikor megkereshetnek a fogadóórámon, kölcsön is adhatom akármelyiket. Nekem a SNY-ből egy gyári tiszteletpéldányom van, úgy két hete (még jó, hogy a Creative Software elnöke régi jó haverom). Ha esetleg megvannak ezek az új játékok nektek, szívesen küldök leírást. Viszont a fent említett három játék leírása mellett a CoV-ban már csak a postának maradna hely, ahová a következő levelem kívánkozik majd... Tehát összefoglalva az első részt: szívesen segítek bárkinek, de csak nehéz játékokban. Pl. egy Tir-Na-Noggal senki se merészelje zavarni személyem. Ilyen esetekben zaklatás miatt feljelentést fogok tenni. Amúgy egy aránylag normális barátommal csináltam egy Időrégész-szerű adventuret, csak még nincs címe. Ha lesz, és igényt tartotok rá, esetleg elküldöm nektek, leírással együtt. Mit szóltok? (Sejtem...) Nem egy piskóta játék, az szent (aki csinálta). Bizton állítom, hogy az 1.75 nem képes a küldetést teljesíteni, tehát:"drink"!!! Amikor a létszám már 1.25 körül mozog, indulhat az agytorna! Várom a választ, helyeslés esetén küldöm a lemezt (van floppy-tok?), vagy esetleg a kazettára készített verziót. Ez utóbbi nem tökéletes – néhány forró helyzetben kifagy – mert átíráskor a barátommal "drink"... Visszatérve a CoV-ra: eltekintve a levelem első részében említett nehezen megbocsátható hibától, szuper. Megértem, hogy a borítók elkészítésére nem Boris Vallejot vagy Frank Frazettát kértétek fel... (**Hányszor kell még elmondani, hogy nem mi vagyunk a Frazettaküldő Szolgálat?! – CoVboy**) Gondolom, Kodreán Zoltán sokkal... olcsóbb. Már intézkedtem, hogy a közeljövőben nyerjen egy pályázatot vagy egy közönségszavazást. Van kiállítási anyag? Érdeklődik a British Museum...! A leírásokról annyit még, hogy néha pont a megfelelő hosszúságúak. Nem nagy baj. Az Elite-t pedig megírtam kétoldalas részekre osztott képregényben, kell? Bólintás után néhány szó a jogdíjról: felajánlom az 1.75-nek "drink"! A programozástechnika a programozóknak kevés, a játékosoknak sok, nekem elég. Az olvasói tökös-mákos kicsit édes, kicsit sós, de azért ehető. Végül a CoVboy posta. Hát igen. Jól esik megállapítani, hogy a CoV-posta összességében megfelel a Commodore-tábor 1990-es elvárásainak, mind a marhaságokat, mind az értelmességet tekintve... Te CoVboy! Mit szólnál ahhoz, ha szerződést bontanál a CoV-val? Bomba állást ajánlhatok: mi lenne, ha te vezethetnéd az általam szerkesztett Parabolát? Ha megfelel, válaszolj, mert akkor visszautasítom a rám váró közt. elnöki széket! Árkust természetesen egy kicsit odébb tenném, és van még néhány drasztikus tervem. Persze, a politikát ablakostól kivágnánk a műsorból, de bőven lepipálhatnánk néhány szatirikus magazint, például a "Szegényes évszakokat" vagy a TV-híradót. Ha szeretnél zárójeleket tenni a levelembe és válaszolni is akarsz, a választ először küldd el nekem, én is "megműtöm", ahogy te az olvasói leveleket. (**MÉG MINDIG NINCS cenzúra! Teljesen antidemokratikus módon, csak én műthetek – de akkor is csak az értelmező szótárban vulg. kitétellel szereplő szavakat – CoVboy**)

Üdv, byte-prérik gáncsnélküli (?) lovagja!

CoVboy: Ettől a levéltől nem a fotel alá estem be, hanem 6-8 emeletet átszakítva egyenesen a pincébe zuhantam. A Parabolában szerintem nélkülem is el fogsz boldogulni... Az állásajánlaton persze gondolkozom, de addig is dugdosom a leveledet 1.75 elől, mert esetleg téged ültetnének az én nehezen megszerzett udvari bolondi pozicíómba a CoV-nál. Hát ennyi. Drink! Hukk...

Stewe™-egyveleg két levélből

T.kobboj!

Az újságról a véleményem: szódával majdnem! elmegy (első bekezdés azért nincs, mert a nyomda is elhagyja a kobboj postánál!) Az újság borítója egyre dögösebb! Már csak Kodreán enyhén dilós grafikáit kéne eltüntetni (lenyomatni! lemosni! leradírozni!) mögüle és akkor máris tetszetősebb lenne ("Ismeretlen vadászgép az Alpok felett"). Nem volt szép dolog tőled, hogy amit Soltész György levelére válaszoltál, nem fedte teljesen a valóságot. Az sem szép dolog, hogy a levelező rovatot csaknem a felére fogyasztottad a CoV 5-ben (annyira nem volt még elhízva...) Jókat göresöltem Kis Getto levelein (Nagy a kis? Mármint a betű?) Mennyi a tiszteletdíja? (**Nothing. Csak a két szép szememért rajzolgat – CoVboy**) Azon gondolkoztam, hogy levelem szövegét magnókazettára mondom (természetesen rappolva, és kemény kreccset nyomatok alá), de nem akartam tönkretenni amúgy sem túl jó TESLA lemezjátszómat (ja, hiszen tű sincs benn) és biztos félreértették volna. Értem ez alatt, hogy a DATASETTET (jól írtam?) rádugják a C-64-re és beLOAD-ják új RAP számomat. Ha szépen megkérnek rá ismét tollat ragadok és papírravetem a Firestarter leírását (affenebe, ha mer magazlak?!?). Lenyomathatod a gezetádba. Persze még nem ittunk, de állítólag tegeződhetünk. Hát akkor csá kobboj!! U.i.: Gondoltam rendelek néhány CoV-ot, de mikor láttam hogy 82 rúpia az ára, kicsit le találtam merevedni (**Mert nem olvastad a módszert, ahol 59-ért lehet rendelni – CoVboy**). Nem lehetne, hogy a leírásért cserébe egy extrabónus CoV-ot kapok? (Nem mi? Jó van.) Az esetleges sajtóhibákért elnézést kérek (beteg vagyok, sárgaságban szenvedek). **Egy hét múlva jött az újabb levél tőle... aztán még egy:** T. Cobboj! Ezt a levelet azért küldöm (többek között), hogy megkérdezzem, ki (mi) a csoda az a Kodraan? Ekvivalens lenne Kodreán '89-cel? (A levlapon a-val írtad. Szívesen megmutatnám, de nem küldöm vissza, mert hátha megtartod). Szereztem tűt a lemezjáccómba (őha!) tehát már bele is kezdtünk új RAP számunkba, melyet valami olcsó kazettán majd elküldünk. (**Jöhet, úgyis billeg az asztal lába... – CoVboy**) A felvételeket egyébként Williams Ogretti (amerikai olasz az ipse) hangstúdiójában rögzítettük (Lehet hogy ő is megörvendeztet néhány dilós pergamennel?) Távolabbi céljaink közé tűztük ki a 3D-s (freescape igaz?) levelet, melyet már dobozban küldünk el. Sőt jövőre (már folynak a kísérletek) hologramot fogunk küldeni! Egy kicsit azért tudunk nem? A STEWE-ről a ™-et le ne felejtsd, de a Hufnágelt azt hagyd el, az nem tetszik! (**Bocs' a levelemben játszottam egy kis szabad képzettársítást – CoVboy**) Ja igen... A levélben előforduló hibákért a szerző... de hát ismered a rizsát! STEWE™ (alias GRÁNICZ ISTVÁN), Zalaegerszeg

CoVboy: Fogsz írni a jövőben is, ugye? Mert akkor esetleg disszidálok a Tejútrendszerből vagy a kerítésnél fogok ácsorogni minden nap és vadul morgok az erre járó postásra (ha jön tőled levél, akkor meg is harapom).



Minden olvasójának kellemes nyaralást kíván CoVboy&1.75! Viszlát a nyár végén!



Kühne H.
MŰSZERKAPCSOLÁSOK AMATŐRÖKNEK

A könyv olyan, az elektronikus áramkörök iránt érdeklődő amatőröknek nyújt segítséget elsősorban, akik mérő- és vizsgálókészülékeiket saját maguk akarják megépíteni. A 30 kipróbált kapcsolási példa viszonylag széles olvasókörhöz hivatott szólni. Ezenkívül egyéni koncepciók kialakítására is ösztönöz, valamint bepillantást enged az elektronikus mérőkészülékek készítésébe.
Világosan tárgyalja a nélkülözhetetlen elméleti hátteret, kiemelve az alkalmazott képleteket. A szöveg kerüli a ködös megfogalmazásokat, de nem is vész el a részletekben. A könyv a bemérés elősegítésére a 113 ábrán kívül 58 oszcillogrammot is tartalmaz. Ez a látványosságon kívül sok esetben közvetlen információt is jelent.
Tartalom:
Analóg és digitális, egyen- és váltakozófeszültség-mérő készülékek / Analóg és digitális frekvencia- és időtartammérők / Kisfrekvenciás amatőr oszcilloszkópos négycsatornás elektronkapcsoló / Analóg és digitális hőmérők / Hőmérséklet-szabályozó kapcsolások mérési célokra / Laboratóriumi tápegységek / Szinusz-, négyszög- és háromszögjeleket előállító jelgenerátorok

210 oldal **Ára**: 195,- Ft

Kószó József

CSERÉPKÁLYHÁK ÉS CSEMPE-KANDALLÓK

A könyv a szerző nagysikerű Kandallók c. könyvének szerves folytatása, amely két kiadásban fogyott el és ma is sokan keresik.
A cserépkályhák építésének divatja egyre terjed, de igen kedveltek a csempekandallók is. Az összes lakás 80 %-át jelentő, magánerőből épülő, főként egyedi tervezésű lakásokban lehetőség nyílik az igényesebb belsőépítészeti kialakításra, szép cserépkályha, vagy csempekandalló építésére.
A szerző kb. 150 oldalon, 150 ábrával és 140 fekete-fehér és színes fényképpel illusztrált igényes könyve összekapcsolja az esztétikus, célszerű és használható példák bemutatását az energiatakarékos korszerű fűtés műszaki technológiai megoldásainak ismertetésével. A többségükben megépült tervek, az alaprajzi és méretezési példák, az anyagkiválasztási és kivitelezési tanácsok, valamint a tartozékok és felszerelési tárgyak nagy érdeklődésre tarthatnak számot a szakemberek és az építtetők körében.
Tartalom:
Általános ismertetés / Épületfizika / Főbb gyártmányok csoportosítása / Hazai példák / Tartozékok, felszerelési tárgyak

120 oldal **Ára**: 280,- Ft

Mészáros László
NAGY AMIGA-KÖNYV

A könyv a Commodore cég AMIGA számítógépének tulajdonosaihoz szól, akik szeretnék a gépet hatékonyan használni. A kezdőknek segít az első lépések megtételében, a volt C64-eseknek pedig a C64 és az AMIGA-BASIC közötti különbségek megtanulásában. Aki nem kíván programozni, hanem csak a kész programot szeretné alkalmazni, bőséges szoftverismertetőt és szoftver-összehasonlítást kap. A könyvben szereplő példák az AMIGA 500-ra vonatkoznak, de futathatók az 1000-es és a 2000-es modellen is..

Várható megjelenés: 1990. július
Kb. 170 oldal **Ára**: 190,- Ft



Kiadványaink megvásárolhatók a **Műszaki Könyvkiadó** Kandó Kálmán Könyvesboltjában (Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.), és megrendelhetők az alábbi címen:

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT
Bp., 5. Pf.: 581, 1374